

СМОТРИТЕ НА DVD
ОТ ВИНТА!
ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

www.igromania.ru

МЕГАПОСТЕРЫ
• WARHAMMER
• AGE OF CONAN

АВГУСТ
107 2006

4 ИГРОВЫЕ НАКЛЕЙКИ

DVD №1

240 СТРАНИЦ

ОБЛОЖКА:
TABULA RASA

ВИДЕО
на DVD
СВЕТЛОЕ БУДУЩЕЕ
ИГРОВОЙ
ИНДУСТРИИ

НА DVD

СДЕЛАНО
В "ИГРОМАНИИ"
КАМПАНИЯ ДЛЯ
WARCRAFT III
СМУТНЫЕ ВРЕМЕНА

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ МОДЫ
HALF-LIFE 2
9 СНОГСШИБАТЕЛЬНЫХ
ПРИКЛЮЧЕНИЙ!

ПРОТИВОСТОЯНИЕ
ВОЙНА ЗА
ЧЕРНОЕ ЗОЛОТО
В БАГДАДЕ ВСЕ
НЕСПОКОЙНО

UT2004 UTXMP
ДИВНЫЙ НОВЫЙ МИР

СВЯЩЕ
350
МГР
В НОМЕРЕ И НА DVD

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

WARHAMMER
MARK OF CHAOS

ВЕРДИКТ

DEVIL MAY CRY 3

RISE&FALL

CIVILIZATIONS AT WAR

FLATOUT 2

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

ТРУДНО БЫТЬ БОГОМ

PARAWORLD

В РАЗРАБОТКЕ

JADE EMPIRE

JOINT TASK FORCE

UNREAL 2007
TOURNAMENT

ОНЛАЙН

ГЛАВНЫЕ
ОНЛАЙН-ИГРЫ **E3'06**

WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE
AGE OF CONAN • TABULA RASA • WARHAMMER ONLINE

ВИДЕОМАНИЯ

• ВИДЕОНОВОСТИ
• ГЕЙМПЛЕЙНЫЕ РОЛИКИ С E3
ИГРОСТРОЙ
• OBLIVION: ИЗНУТРИ И СНАРУЖИ
• КАК СОЗДАВАЛИСЬ NoMM 5
ИГРА В ОНЛАЙНЕ
• DUNGEONS & DRAGONS ONLINE
• СФЕРА 2
ИГРОМАНИЯ: SPECIAL
• ПОЛНОМАСШТАБНАЯ ИСТОРИЯ E3
• PIXAR - ЛЮДИ, КОТОРЫЕ ПРИДУМАЛИ
3D-АНИМАЦИЮ

**РУКОВОДСТВА,
ПРОХОЖДЕНИЯ,
ТАКТИКА**

• ACT OF WAR: HIGH TREASON
• CALL OF CTHULHU:
DARK CORNERS OF THE EARTH
• FULL SPECTRUM WARRIOR:
TEN HAMMERS
• GALACTIC CIVILIZATIONS 2:
DREAD LORDS
• TOMB RAIDER: LEGEND
• SCRATCHES

**ЖЕЛЕЗНЫЙ
ЦЕХ**

ТЕСТИРОВАНИЕ
ПЛАТФОРМЫ
AMD SOCKET AM2
**ПОЛЕЗНЫЙ
СОФТ**
• ТЮНИНГ
ОПЕРАЦИОННОЙ
СИСТЕМЫ

8 СВЫШЕ
ГБ
НА ДВУХСЛОЙНОМ
DVD

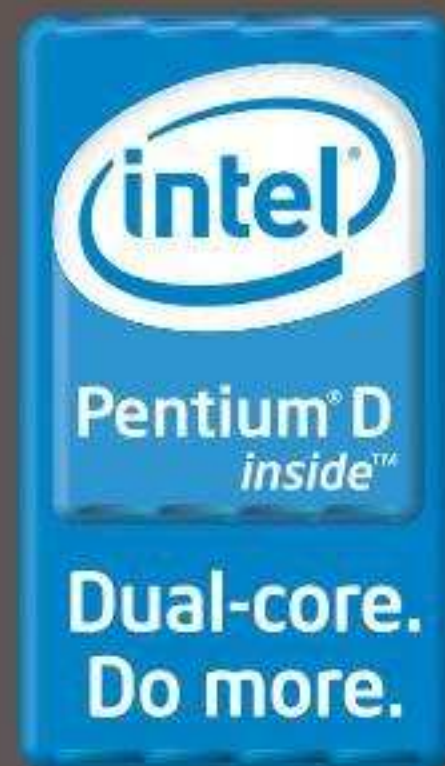
ТЕХНО
МИР



ЖУРНАЛ С DVD

ВСЕ ВОЗМОЖНОСТИ ДЛЯ ОТДЫХА И РАЗВЛЕЧЕНИЙ

Используя новейший двухъядерный процессор Intel® Pentium® D Персональный компьютер ФРОНТ Т-90 (404) предоставляет Вам больше вычислительных ресурсов, позволяя по-настоящему насладиться всеми достижениями новейших мультимедиа-программ.



ФРОНТ

www.frontpc.ru
+7 (495) 234-9049

ТЕХНОЛОГИЯ
ПОБЕДЫ

Обозначения: BanburyPeople, Celeron, Celeron Inside, Centrino, процессоры Centrino, Chips, Core Inside, Dialogic, EtherExpress, ETOX, FlashFile, i386, i486, i560, iCOMP, InstantIP, Intel, процессоры Intel, Intel386, Intel486, Intel740, IntelDX2, IntelDX4, IntelSX2, Intel Core, Intel Inside, логотипы Intel Inside, Intel Leap ahead., процессоры Intel Leap ahead., Intel NetBurst, Intel NetMerge, Intel NetStructure, Intel SingleDriver, Intel SpeedStep, Intel StrataFlash, Intel Vii, Intel XScale, iPLink, Itanium, Itanium Inside, MCS, MMX, процессоры MMX, процессоры Optimizer, OverDrive, Paragon, PDCharm, Pentium, Pentium II Xeon, Pentium II Xeon, Performance at Your Command, Pentium Inside, skool, Sound Mark, The Computer Inside, The Journey Inside, VTune, Xeon и Xeon Inside являются товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации Intel или ее подразделениям на территории США и других стран.



ASUS - Lamborghini Masterpiece 2006

гос. сертифицирован

на правах рекламы

ASUS рекомендует Windows® XP Professional

ASUS - LAMBORGHINI VX1 создан на базе Технологии Intel® Centrino® Duo для мобильных ПК

ASUS-LAMBORGHINI VX1 Limited Edition

Ноутбуки ASUS Lamborghini (в продажу поступят модели желтого и черного цветов) являются потрясающим сплавом революционных компьютерных инноваций и самых современных технологий в области автомобилестроения. Используя специальные детали и светоотражающую краску, дизайнеры ASUS сумели создать необыкновенное решение, воплощающее собой мощь, скорость и красоту.

www.asus.ru



■ Технология Intel® Centrino® Duo для мобильных ПК

Intel® Core™ Duo Processor T2500
Intel® 945 PM Express Chipset
Intel® PRO/Wireless 3945BG
Network Connection

■ Microsoft® Windows® XP Professional

- 2Гб DDRII 677 МГц
- Color Shine Glare Type 15" SXGA+ (1400x1500)
- nVIDIA GeForce Go 7400VX/512MB Turbocache™
- HDD 160Gb
- 10/100/1000 Ethernet, 802.11 b/g
- Bluetooth™ V2.0+EDR



Специальная
светоотражающая
краска



Продуманный
дизайн деталей



Яркие
стремительные линии



Тончайшее покрытие
из металлического сплава

Всемирная гарантия 2 года

Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

Москва: Армада-PC (495) 641-04-24, Артрон (495) 789-85-80, Avakom M (495) 784-67-36, Avanta PC (495) 954-54-22, Белый Ветер (495) 730-30-30, ForceComp (495) 775-66-55, ION (495) 544-43-33, NEXUS (495) 928-23-67, Tenfold Group (495) 545-32-71, OLDI (495) 105-07-00, ПИРИТ (495) 974-32-10, Polaris (495) 755-55-57, Портком (495) 101-33-64, Респект (495) 177-40-77, Сетевая Лаборатория (495) 500-03-05, SMS (495) 956-12-25, СтартМастер (495) 785-85-55, ТФК (495) 518-83-58, Умные машины (495) 780-00-41, Ф-Центр (495) 105-64-47, USN (495) 775-82-02, Неоторг (495) 223-23-23; **Санкт-Петербург:** Display (812) 103-00-18, КЕЙ (812) 331-24-77, Микробит (812) 333-44-44, Компьютерный мир (812) 333-00-33, СТР Компьютерс (812) 542-45-51; **Барнаул:** C-Trade (3852) 38-10-00; **Воронеж:** PET (4732) 77-93-39; **Екатеринбург:** Парад (3432) 51-48-22, Старттехно+ (3432) 56-85-01; **Краснодар:** Владос (8612) 62-33-73, Санрайз (8612) 640-066; **Красноярск:** Борлас СБ (3912) 58-09-52, Портис (3912) 514-73-36; **Новосибирск:** НЭТА (3832) 16-33-11, Техносити (3832) 125-333; **Ростов-на-Дону:** Центр-Дон (8632) 698-668, Поиск (863) 250-13-00; **Самара:** Прагма (8462) 701-701, Санрайз (846) 241-67-53; **Томск:** Интант (3822) 41-55-32; **Тюмень:** AD Systems (3452) 22-35-33; **Челябинск:** Японская электроника (3512) 247-47-47; **Уфа:** Кламас (3472) 912-112, Форте VD (3472) 600-000; **Хабаровск:** Anykey (4212) 328-155.

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Core Inside, Intel, Intel Core, Intel Inside, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Intel Xeon, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, the Centrino logo, the Intel logo and the Intel Inside logo are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.



ИГРОМАНИЯ

Привет!

Я, друзья, пишу эти строки в исторический, можно сказать, момент. Буквально час назад закончилась первая в истории нашей страны интернет-конференция народонаселения РФ с Президентом РФ. По замыслу организаторов этого мероприятия любой желающий мог задать любой вопрос и в случае, если за него проголосует большинство посетителей сайта, то об этом, собственно и спросят Президента.

Так вот, подавляющее большинство населения интернета проголосовало за следующий вопрос: «Собирается ли Российская Федерация использовать для обороны своих рубежей огромных боевых человекоподобных роботов?» (Владимир, Москва). В топ-20 по количеству голосов также попали вопросы: «Как Вы относитесь к пробуждению Ктулху?» (Виктор, 29 лет), «Владимир Владимирович, красная или синяя таблетка?» (Вася, 21 год), «Почему Game Boy стоит 4000 руб., а не 1000?» (Богдан, 8 лет), «Как истинный поклонник игры World of Warcraft не могу не спросить, когда выйдет аддон The Burning Crusade? Также хотелось бы узнать, на каком риауме вы играете» (Дмитрий, 18 лет), ну и, конечно, наш любимый: «Представьте себе, что вы — эльф. За вами гонятся злые орки. У вас с собой лук и стрелы, вы отлично стреляете из лука и способны одним выстрелом убить орка. Проблема в том, что стрел у вас пять, а орков за вами гонится десять. Что вы будете делать?» (Евгений, 28 лет).

Чувствуете, друзья, глубину посыла? Гигантские боевые роботы, «геймбой», эльфы, орки, World of Warcraft... Даже если все эти вопросы не более чем крупномасштабный народный флешмоб (а оно, собственно, так и есть), это все-таки говорит о том, что гигантское число человек пусть и «по приколу», но все же прекрасно понимали, за что они голосуют. Эти люди знают, кто такой Ктулху, что такое World of Warcraft и зачем нужен Game Boy. Они находятся в той же «теме», что и мы с вами, друзья. Мировая индустрия развлечений (в том числе и электронных) с каждым годом захватывает все большее число людей, и мы, работники журнала «Игромания», передового рупора этой индустрии в России, можем только порадоваться такому развитию событий...

Кстати, да — давайте, что ли, поговорим и про «Игроманию». В этом номере мы по нашей старой летней традиции продолжаем окучивать тему E3. Помимо второй части E3-видеорепорта (в котором раскрываются душещипательные подробности о ближайшем будущем нашей с вами индустрии), мы продолжаем и журнальные публикации. Во-первых, неизвестный Михаил Новиков — человек, который уже десять лет занимается всем, что связано с игровой прессой, — написал подробную историю Electronic Entertainment Expo. Ответы на вопросы, когда и почему появилась эта выставка или, например, как выглядела E3 в 1996 году, вы найдете, начиная со стр. 162. Ну а во-вторых, мы продолжаем наш рассказ об играх последней E3. На этот раз разговор пойдет о самых значимых онлайн-проектах, показанных в Лос-Анджелесе в этом году. Если конкретно, то со стр. 190 расположились все самые свежие новости о Tabula Rasa, новой игре человека и космонавта Ричарда Герриота, об Age of Conan — RPG про неумывых варваров во главе с Арнольдом Шварцнеггеровичем Конаном — и о Warhammer Online — последней и решительной попытке Electronic Arts выйти на рынок онлайн-игр. Наконец, специально для Дмитрия (18 лет) и миллионов других людей мы в том же репортаже расскажем и о World of Warcraft: The Burning Crusade.

Продолжая тему: в этом номере мы решили заодно хорошенько перетрясти нашу заслуженную рубрику «Игра в онлайн» и, во-пер-



вых, полностью сменили ее дизайн, а во-вторых — концептуальное содержание. За всеми подробностями по этому поводу прошу к Алексею нашему Макаренкову на стр. 188. Кстати, помимо прочего тотальному редизайну и переосмыслению подвергся еще один массивный журнальный раздел — патриархальная DVD-мания (стр. 16). Читайте, смотрите, оценивайте и, как всегда, шлите все ваши отзывы по любому доступному журнальному адресу.

И, конечно, не пропустите другие материалы журнала. От себя порекомендую, во-первых, сегодняшний выпуск «Из первых рук» и два чрезвычайной вкусности материала: один — о многообещающей стратегии ParaWorld (стр. 36), а второй — о той самой ролевой-игре-по-Стругацким «Трудно быть богом» (стр. 40), а во-вторых — весь без исключения раздел «Будем ждать?» (среди прочего интересного там сегодня гнездятся Unreal Tournament 2007, Joint Task Force, Jade Empire, ну и другие). В условиях тотального летнего дефицита с выходом хороших игр нам хотя бы есть что ждать.

Ну и в конце — снова о важном. Как вы уже, должно быть, знаете, в следующем месяце «Игромания» появится на прилавках в двух комплектах — с (как и сейчас) одним двухслойным DVD и с двумя двухслойниками. Второй вариант пока что выйдет ограниченным тиражом, и первый диск будет заполняться нашим классическим (хотя и расширенным) набором из патчей, дополнений, демоверсий и тому подобных интересностей, а второй станет отдельным полноценным видео-DVD. Естественно, при прочих равных мы ни в коем случае не забудем и о нашем стандартном комплекте с одним диском: на нем по-прежнему будет и «Видеомания», и софт, и все главные моды.

«Игромания» с двумя двухслойниками будет стоить несколько дороже нашего стандартного комплекта, и не исключено, что на первых порах ее будет не так-то легко купить. Но вы, если что, не теряйтесь — смело требуйте у продавцов «Игроманию» с двумя DVD, а там, где будет спрос, будет и предложение.

Ну а на этой оптимистической ноте я, пожалуй, и попрощаюсь с вами до осени и до следующего номера. Удачи!

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
ak@igromania.ru

08 АВГУСТ
(107) 2006

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Александр Кузьменко
Выпускающий редактор
Игорь Варнаевский
Редакторы
Алексей Макаренков, Николай Арсеньев
Андрей Александров, Николай Пегасов
Технический координатор
Изабелла Шахова
Корректоры
Мария Луговская, Анна Полянская
Программирование сайта и дисков, тех. обеспечение
Денис Валеев, Ирина Сидорова
Ирина Овсянникова, Денис Овчинников
Творческо-производственный состав
Денис Тангалычев, Виктор Расстригин
Руководитель отдела дизайна и верстки
Роман Грынька
Дизайнерская группа
Денис Недылич, Валерий Дмитриевский, Сергей Ковалев,
Николай Никашин, Сергей Лянг, Дмитрий Денисенко
Руководитель верстки
Михаил Карасев

DVD

Главный редактор
Степан Чечулин
Редакторы
Антон Логвинов, Семен Чечулин
Дизайнер интерфейса
Илья Галиев

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Издательский дом «ТехноМир»
Генеральный директор
Азам Данияров
Редакционный директор
Денис Давыдов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

ООО «Игромедиа»
www.igromedia.ru
ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Тел./факс (495) 730-4014
Руководитель отдела рекламы (Россия, СНГ)
Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Руководитель отдела рекламы (International Dep.)
Юлия Одакова (odakova@igromania.ru)
Менеджеры по рекламе
Ярославна Михайлова (ya@igromedia.ru)
Екатерина Столповская (ametist@igromedia.ru)
Светлана Лозовая (svetlana@igromania.ru)
Надежда Булла (bullan@igromedia.ru)
ОТДЕЛ МАРКЕТИНГА И PR
Тел./факс (495) 730-6694
Руководитель отдела
Юлия Курбатова (kurbatova@igromania.ru)
Менеджеры по маркетингу и PR
Илья Овчаренко (ovcharenko@igromania.ru)
Милан Вучичич (milan@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО «Авитон-Пресс»
sales@aviton-press.ru
Тел./факс (495) 642-87-80
Юлия Воробьева, Ирина Ефимова
Дмитрий Емельянов, Сергей Смакаев
Надежда Галиева, Дина Ситдикова

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ

Анастасия Муравьева, Давид Мурадян,
Евгений Гудошников

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)
Тел. (495) 231-2365
Тел./факс 231-2364
e-mail журнала: MANIA@IGROMANIA.RU
сайт: WWW.IGROMANIA.RU

Журналу всегда требуются талантливые авторы.
Если вы чувствуете себя таковым — обращайтесь
к нам по e-mail — write@igromania.ru.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «SPAUDOS KONTURAI» Ltd, Литва.
Печать DVD: «CD Art».

© «Игромания», 1998-2006.
Тираж 170,150.

Если у вас возникли какие-либо технические трудности с запуском игроманского DVD, пожалуйста, обращайтесь к нам по e-mail — dvd@igromania.ru либо по телефонам редакции.

ПОДПИСКА

Информацию о том, как можно подписаться на «Игроманию» в России и в 90 других странах мира, смотрите на DVD в разделе «Инфоблок/Подписка» или по адресу www.aviton-press.ru/podpiska.php



Новый тарифный план
«ПЕРВЫЙ»



www1.mts.ru

на тарифе «ПЕРВЫЙ»

ВСЕ НОМЕРА МТС – ЛЮБИМЫЕ

СКИДКА ОТ 50%
НА ЗВОНКИ ВНУТРИ СЕТИ

ПОДКЛЮЧИТЕ УСЛУГУ «НОМЕРА МТС» ПО НОМЕРУ 05906

На правах рекламы. Скидка действует при подключенной услуге «Номера МТС». Услуга платная. Услуга действует с 30 июня 2006 г. при нахождении абонента в домашней сети. При подключенной услуге скидка распространяется на исходящие вызовы на мобильные телефоны абонентов МТС Вашего региона. Скидка распространяется на стоимость минуты эфирного времени, включая плату за установление соединения. Подробная информация об услуге – на mts.ru и в салонах-магазинах МТС.



НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

6-15

Новостной меридиан

6

Даты выхода игр и игровых фильмов

14

DVD-МАНИЯ

16-32

Сделано в «Игромании» • Игровая зона • Патчи • Руководства и прохождения

Интересности • Deathzone • Веселости • Демоблок • Бонусы игровой зоны

ВИДЕОМАНИЯ

34-35

Видеорепортаж с Е3 • Эксклюзив: интервью с разработчиком Crysis и репортаж из EA Los Angeles (C&C: Tiberium Wars) • Pre-портview MGS 3: Subsistence

Уилл Райт о Spore на Е3 • Интервью с ведущими «От винта!»

34

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

36-42

Paraworld

36

Трудно быть богом

40

R&S: В РАЗРАБОТКЕ

44-57

Evidence: The Last Ritual

44

Runaway 2: The Dream of the Turtle

46

Unreal Tournament 2007

48

Joint Task Force

50

Jade Empire

52

Mage Knight: Apocalypse

54

Хроники Тарр: Призраки звезд

56

R&S: ПРЯМАЯ РЕЧЬ

58-60

Противостояние 5: Война, которой не было

58

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

62-65

Warhammer: Mark of Chaos

62

R&S: ВЕРДИКТ

66-92

Рейтинговая система «R&S: Вердикт»

66

Alarm for Cobra 11 Vol. 3 • Заговор темной башни

67

The Movies: Stunts & Effects • Fast Lane Carnage

68

Champion Sheep Rally • The Omega Syndrome

69

Ship Simulator 2006 • Barrow Hill

70

Вердикт: дождались!

Devil May Cry 3: Dante's Awakening — Special Edition

72

Rise & Fall: Civilizations at War

74

Rush for Berlin

76

FlatOut 2

78

OutRun 2006: Coast 2 Coast

82

Darkstar One

84

WarPath

86

Казачи 2: Битва за Европу

88

Cars: The Videogame

90

Сибирский конфликт: Война миров

92

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

94-97

Отечественные локализации

Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure • Fahrenheit

94

Heroes of Might and Magic 5 • Age of Empires 3

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2 • The Sims 2: Nightlife

96

Advent Rising • Keepsake: Тайна долины драконов

WWII Sniper: Call to Victory • Ice Age 2: The Meltdown

97

Даты выхода локализаций и отечественных проектов

98

ИГРА МЕСЯЦА

100-102

Итоги голосования за период с августа 2005 по май 2006

100

Во что поиграть в этом месяце • Игровой тотализатор

101

«Игромания» рекомендует

102

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

104-107

Круглые сутки «Игромания» отвечает на ваши вопросы по играм

104

GAME OVER?

108

Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад

108

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

110-137

Железные новости

110

События

Все новинки Computex 2006

112

Тестирование

Тестирование платформы AMD Socket AM2

116

Антикварная лавка

История процессора «Эльбрус-2000»

122

Железные новинки

Самое свежее железо отечественного рынка

124

Цифровая жизнь

Последние новинки из мира цифровой техники

128

Новая линейка

Новая линейка от Foxconn

130

Компьютер в сборке

Игровая станция KIT Gamer 450X от компании «КИТ»

132

Разумный компьютер

Разумный компьютер за разумные деньги

134

Горячая линия: железо

Железные ответы на «железные» вопросы

136

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ

138-143

Практика

Тюнинг операционной системы

138

Редактирование id3-тегов в MP3-файлах

140

Софтверный набор

Гвоздь набора • Свежатица! • Игроманский стандарт

142

ИГРОСТРОЙ

144-161

Самопал

Вступительное слово

144

«Героические» будни

146

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК
ИГР В НОМЕРЕ

Act of War: High Treason	27
Advent Rising	97
A-GA	105
Age of Conan: Hyborian Adventures	188, 191
Age of Empires 3	25, 96
Alan Wake	107
Alarm for Cobra 11 Vol. 3	67
Alien Shooter 2	98
America's Army	172
American McGee's Alice	182
Ankh	98
Apocalypse	169
Bad Day L.A.	220
Barrow Hill	70
Battle Raper	105
Battlefield 2	182
Battlefield 2: Armored Fury	198
Biko	105
Black & White	171
Black & White 2	26
Blazing Angels: Squadrons of WWII	98
Bone: The Great Cow Race	220
C&C: Red Alert	168
C&C: Tiberium Wars	34
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	27
Call of Duty	104, 173
Cars: The Videogame	90, 176, 220
Champion Sheep Rally	69, 221
Civilization III	171
Come See Me Tonight	105
Conker's Bad Fur Day	171
Contra	108
Counter-Strike	214, 216
Counter-Strike: Source	28
Crash Bandicoot	167
Crashday	22, 154
Crysis	35
D&D Online: Stormreach	200
Dalkatana	169
Danger from the Deep	28
Dark and Light	189
Darkstar One	84
Dead or Alive 3	172
Dead or Alive: Extreme Beach Volleyball	173
Des Blood 4	105
Desperados 2: Cooper's Revenge	220
Devil May Cry 2	104
Devil May Cry 3: Dante's Awakening	72, 104
Diablo	169, 189
Diablo 2	170, 171
Diablo 2: Lord of Destruction	26
Disciples 3	98
DOOM	149, 163
DOOM 2	181
DOOM 3	150, 173, 180
DOOM 3: Resurrection of Evil	25
Dreamfall: The Longest Journey	105
Duke Nukem Forever	170, 171
Epic	108
ETROM: The Astral Essence	98
EVE Online: The Path to Kali	189
EverQuest 2	240
Evidence: The Last Ritual	44
F.E.A.R.	104, 220
Fable	106, 173
Fable: The Lost Chapters	106
Fahrenheit	94
Fallout Tactics	98
Far Cry	173
Fast Lane Carnage	68
FIFA 06	214
Final Fantasy VIII	104
Final Fantasy XI	107
FlatOut 2	96, 98
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	27
Galactic Civilization 2: Dread Lords	27
Glory of the Roman Empire	98
Gran Turismo 4	173
GTA 3	106
GTA: San Andreas	22, 154, 156, 160, 180
GTL Racing	221
Guild Wars	188, 240
Gun	98
Half-Life	169, 170
Half-Life 2	22, 24, 103, 107, 104
Half-Life 2: Episode One	220, 221
Half-Life 2: Lost Coast	107
Halo	172
Halo 2	173
Hearts of Iron 2	31
Heavy Duty	98
Heretic 2	170
Heroes of Might and Magic 5	16, 31, 96, 105, 144, 146, 221
Hexen 2	169
Hitman	106
Hitman: Blood Money	221
Homeworld	171
Ice Age 2: The Meltdown	97
Idols Galore!	105
IHRA Drag Racing: Sportsman Edition	220, 221
Infernal	98
Jade Empire	52
Jagged Alliance 3D	98
JetFighter 2015	221
Jewel Knights: Crusaders	105
Jinkou Shoji	105
Jinkou Shoji 2	105
Joint Task Force	50
Keepsake	97
Leisure Suit Larry	105
Lock On	105
Lock On: Ka-50 «Черная акула»	98
Lock On: Горячие скалы	24
Loki	98
LOTR: The Battle for Middle-Earth 2	20, 96, 221
Lula 3D	105, 181
Mage Knight: Apocalypse	54
Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	94, 221
Mario 64	167
Mario's Tennis	166
Max Payne	170
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	25, 104
Max Payne 3	107
Metal Gear Solid	104, 171
MGS 2: Sons of Liberty	172
MGS 3: Snake Eater	173
MGS 3: Subsistence	34
Mortal Kombat	106, 163
Mortal Kombat: Armageddon	106
Mortal Kombat: Shaolin Monks	106
Mortal Kombat: Unchained	106
Myst	163
Naughty America: The Game	105
NFS: Most Wanted	183
Oddworld: Munch's Oddysee	172
Operation Flashpoint	26, 108
OutRun 2006: Coast 2 Coast	82
Paraworld	36
PlanetSide	16, 17, 189
Precursors	98
Prey	30, 98, 169, 170
PRISM: Guard Shield	105
Private Nurse	105
Pro Evolution Soccer 5	26
Quake 2	169
Quake 4	28
Quake III Arena	171, 214
Quake	164, 214
Ragnesis Online	202
Resident Evil	104

Resident Evil 4	173
Resident Evil: Deadly Silence	104
Resident Evil: Outbreak	106
Riana Rouge	105, 168
Rise & Fall: Civilizations at War	107
Rockstar Games presents Table Tennis	160
Rome: Total War	46
Runaway 2: The Dream of the Turtle	28, 76
Rush for Berlin	98
S.M.E.R.S.H.	98
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	98
Sacrifice	27
Scratches	31
Serious Sam 2	105
Sexy Beach	105
Sexy Beach 2	105
Sexy Beach 2: Chiku Chiku Beach	70
Ship Simulator 2006	168
Sid Meier's Civilization	18
Sid Meier's Civilization 4	168
Sid Meier's Pirates!	89
Silverfall	98, 220
SiN Episodes: Emergence	169, 170
SiN	98
Sniper Elite	24
Star Wars: Battlefront 2	20
Star Wars: Empire at War	24
Star Wars: Knights of the Old Republic 2 — The Sith Lords	107, 169, 184, 189, 216
Starcraft	107
Starcraft 64	107
Starcraft: Brood War	107
Starcraft: Ghost	107
SWAT 4	154
SWAT 4: The Stetchkov Syndicate	22
System Shock	149
System Shock 2	171
Tabula Rasa	193
Team Fortress 2	171
Tekken 2	167
TES 4: Oblivion	18, 98, 144, 152, 160, 188
The Guy Game	105
The Movies	18, 106
The Movies: Stunts & Effects	68, 107
The Omega Syndrome	69
The Sacred Rings: Aura 2	98
The Saga of Ryzom	188
The Sims 2	96
The Sims 2: Nightlife	105
The World Online	107
The X-Files: Resist or Serve	107, 171
The X-Files: The Game	171
Thief 2: The Metal Age	105
Tokimeki Check-In!	189
Tomb Raider	27
Tomb Raider: Legend	108, 168
Toonstruck	105
Tottemo Pheromone	20
TrackMania Nations	220
True Crime: New York City	98
Tycoon City: New York	169
Unreal	171
Unreal Tournament	25, 27
Unreal Tournament 2004	48
Unreal Tournament 2007	186
Warcraft Adventures: Lord of the Clans	18, 27, 171, 186, 214, 216
Warcraft III	98
Warfare	27
Warhammer 40 000: Dawn of War — Winter Assault	62
Warhammer: Mark of Chaos	194
Warhammer Online	62
Warhammer: Mark of Chaos	86
WarPath	186
Warcraft Adventures: Lord of the Clans	105
Wet: The Sexy Empire	163
Wolfenstein 3D	173, 186, 188, 240
World of Warcraft	190
World of Warcraft: The Burning Crusade	97
WWII Sniper: Call to Victory	105
Xenus	104
X-Men: The Official Game	221
Zoo Tycoon 2: African Adventure	98
Агрессия	105
Аллоды 2: Повелитель душ	105
Аллоды: Печать тайны	98
Анабиоз: Сон разума	105
Блицкриг	105
Блицкриг 2	98, 106
В тылу врага 2	98
Вертолеты Вьетнама: UH-1	98
Волкодав: Месть Серого пса	98
Восхождение на трон	106
Всеслав-чародей	98
Вторая мировая	98
Герои Мальгрии 2: Нашествие некромантов	98
Герои уничтоженных империй	105
ГЭГ	98
Дальнобойщики 3	98
Дневной дозор	98
Заговор темной башни	67
Ил-2 Штурмовик	105
Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения	98
Империя превыше всего	98
Инстинкт	98
Искусство ограбления	98
Казаки 2: Битва за Европу	105
Казаки 2: Наполеоновские войны	105
Казаки: Европейские войны	98
Капитан Врунгель	98
Кодекс войны	98
Комбат	105
Корсары	27
Корсары 3	7
Космические рейнджеры 2	98
Лабиринт отражений	98
Легенда о рыцаре	98
Линия грез. Императоры иллюзий	221
Магия крови	27
Механоиды 2	98
Морской охотник	98
Не время для драконов	104
Ночной дозор	98
Обитаемый остров: Землянин	105
Операция Silent Storm	98
Параграф 78	25
Перл-Харбор	98
Пираты XXI века	105
Проклятые земли	58, 98
Противостояние 5. Война, которой не было	2
Противостояние: Битва за черное золото	98
Санитары подземелий	92
Сибирский конфликт: Война миров	98
Смерть шпионам	98
Стальные монстры: Союзники	196
Сфера 2	98
Танита, или Морское приключение	40, 98
Трудно быть богом	98
Фаза: Исход	98
Храбрый Гномы: Крадущиеся тени	56, 98
Хроники Тарр: Призраки звезд	98
Ядерный титбит 2	98

Внекомпьютерные игры	
A Game of Thrones	224
Axis & Allies Miniatures	224
Dungeons & Dragons	222
Hecatomb	224
Magic: The Gathering	222, 224
Risk 2210	224
Star Wars CCG	224
Talisanta	224
The Lord of the Rings CCG	224
Vs. System	222, 224

Форум разработчиков: игровая музыка	148
Мастерская	
Мир скриптов TES 4: Oblivion	152
Игровое редактирование	154
Вскрытие	
GTA-автопарк	156
Горячая линия: игрострой	
Горячие ответы на любые игростроевские вопросы	160

SPECIAL 162-186

Специальный репортаж	
История E3	162
Под капотом Pixar	176
Игровые рейтинги	180

Игровая библиотека	
Starcraft: Крестовый поход Либерти	184
Warcraft: Повелитель кланов	186

ИГРА В ОНЛАЙНЕ 188-213

Новости онлайн-игр	188
Онлайн-игры на E3	190
Ждем: Сфера 2	196
Играем: Battlefield 2: Armored Fury	198
Играем: Dungeons & Dragons Online: Stormreach	200
Аналитика: Ragnesis Online. Часть 2	202
Новости интернета	206
Подкастинг	208
Интересное в Сети	212

КИБЕРСПОРТ 214-218

Вступление/новости	214
Обучение	216
Дневник A-Gaming. Август	218

КОДЕКС 220-221

Стандартные коды • Читательские пасхалки и хинты	221
--	-----

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА 222-224

Новости внекомпьютерных игр	222
Обзор игры Hecatomb	224

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ» 226-230

Шоу-программа «Старпом и Светлана»	226
------------------------------------	-----

ЮМОР 232, 235

Дормидонт Геймплейко и другие мастера культуры	
--	--

КАЛЕНДАРЬ 233-234

Paraworld	233
Auto Assault	234

МОЗГОВОЙ ШТУРМ 236-238

Тест №72. Август • Фотографическая память №8. Август	236
Скринтурс №8. Август • Подведение итогов за №6/2006	237
Правила участия в конкурсах	238

ОСОБОЕ МНЕНИЕ 240

Пылесос для вашего времени	240
----------------------------	-----

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»

Age of Conan: Hyborian Adventures	
Warhammer	

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»

EverQuest 2: The Fallen Dynasty	
Guild Wars: Factions	
Prey	
Company of Heroes	

РЕКЛАМА В «ИГРОМАНИИ»

Обложка:	
Фронт ПК	2-я обложка
USN Computers	3-я обложка
1C	4-я обложка

В номере:	
1C	81, 91, 99, 141, 145, 159, 185, 201, 211
A4Tech	71
A-One	225
ASRock	119
ASUS	1
AVerMedia	115
Creative	21
ECS	19
Foxconn	127
GIGAGAMES	29
Kingmax	25
Mados	197
Mail.ru	239
Nival Interactive	95
Oklick	117
Palit	121
Sapphire	97
Toshiba	23
WCG	215
Zenon N.S.P.	199
Акелла	9, 11, 13, 15, 43, 47, 61, 89, 93
Бука	33, 45, 103, 109, 131
Волшебный мир	35
Информ-Мобил	231
МТС	3
НИКИТА	223
Новый Диск	87
Руссобит-М	133, 139, 205, 217
Стрим-Тв	39
ТехноМир	27, 175, 179, 219
Хоттабыч	187





НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

ИГРЫ | СЛУХИ | РОССИЯ И СИГ
ИНТЕРЕСНОСТИ | ИНДУСТРИЯ | КИНО

Ведущий рубрики: Михаил Судаков

Империя в огне

АНОНСЫ

«Когда противоречия, раздирающие американское общество, достигнут своего апогея, когда слова закончатся и настанет время кулаков, Соединенные Штаты Америки с головой окунутся во Вторую Гражданскую войну. Брат поднимет руку на брата, сын убьет отца из снайперской винтовки, а троюродный племянник купит на рынке немножко С4 и подорвет ненавистную семейку к чертовой бабушке».

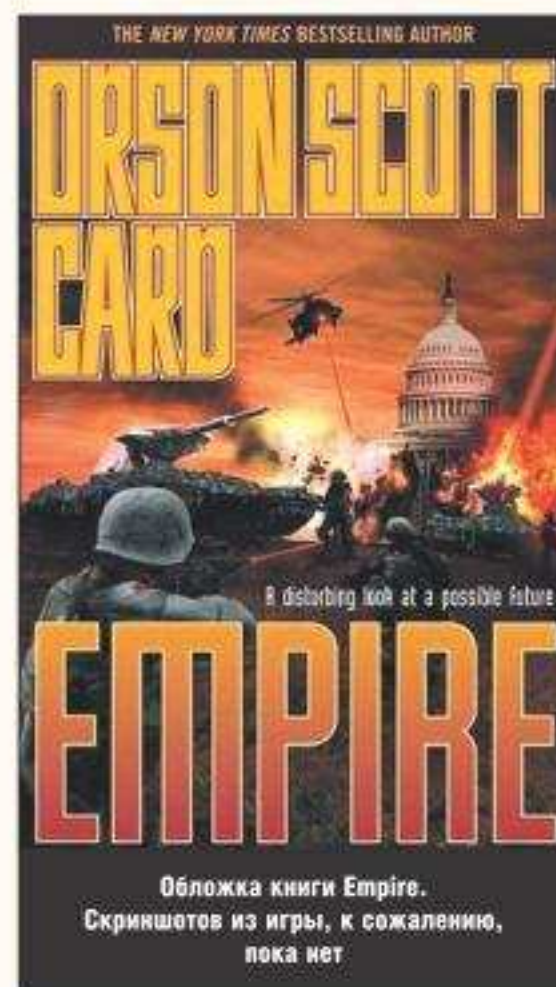
Так — ну, или примерно так — представляет себе недалекое будущее родной страны популярный писатель-фантаст Орсон Скотт Кард, которого все мы знаем и уважаем (а кое-кто даже безответно любит) за классику жанра — «Игру Эндера». Новое произведе-

ние Карда называется «Империя» (Empire) и повествует, как уже было сказано, о Второй гражданской, в которой одна воюющая сторона пользуется новейшей техникой, вторая полагается на силы народного ополчения, ну а все, кто оказался промеж этих двух огней, просто изо всех сил мечтают, чтобы сей ужас поскорее закончился.

На книгу уже можно оставить предварительный заказ в онлайн-магазине Amazon.com, ну а нас она интересует по единственной причине — компания Chair Entertainment ваяет по мотивам Empire одноименный шутер от первого лица на движке Unreal Engine 3. Точнее, это Орсон Скотт Кард строчит главу за главой, опираясь на придуманную

Chair концепцию, — но когда речь заходит о таких вот мультимедийных проектах (помимо книги и игры, ожидаются еще и комиксы с полнометражным фильмом), сложно разобрать, кто что придумал, а кто чем воспользовался.

Подробностей пока практически нет — известно лишь, что Chair Entertainment основали люди, которые вместе все с тем же Скоттом Кардом работали над экшеном Advent Rising. Поэтому мы очень надеемся, что нас ждут столь же сильные ролики-заставки и, наоборот, не ждет столь же слабый геймплей. Дата выхода проекта тоже пока не объявлена — но книга запланирована на ноябрь, и вряд ли игру станут выпускать намного позже. ▶



Купим онлайн, дорого

ИНДУСТРИЯ

Некоторые игровые фирмы и месяца не могут прожить без своеобразного шопинга: то купить, это поглотить, сие арендовать и так далее, и тому подобное. Electronic Arts — типичный случай компании-издателя, к чьему описанию так и хочется добавить словечко «загребущий». Не успела мировая общественность успокоиться после ухода понятно в чьи руки нескольких крупных спортивных лицензий (обязательный конфликт прилагался), как EA оголошила честную публику приоб-

ретением Jamdat — крупнейшего игрока на рынке развлекательного контента для мобилок. Сколько инфарктов случилось в стане мелких, средних, да и, чего уж там, крупных компаний, промышленности тем же самым бизнесом, — один бог знает. Такого конкурента никому не пожелаешь, факт.

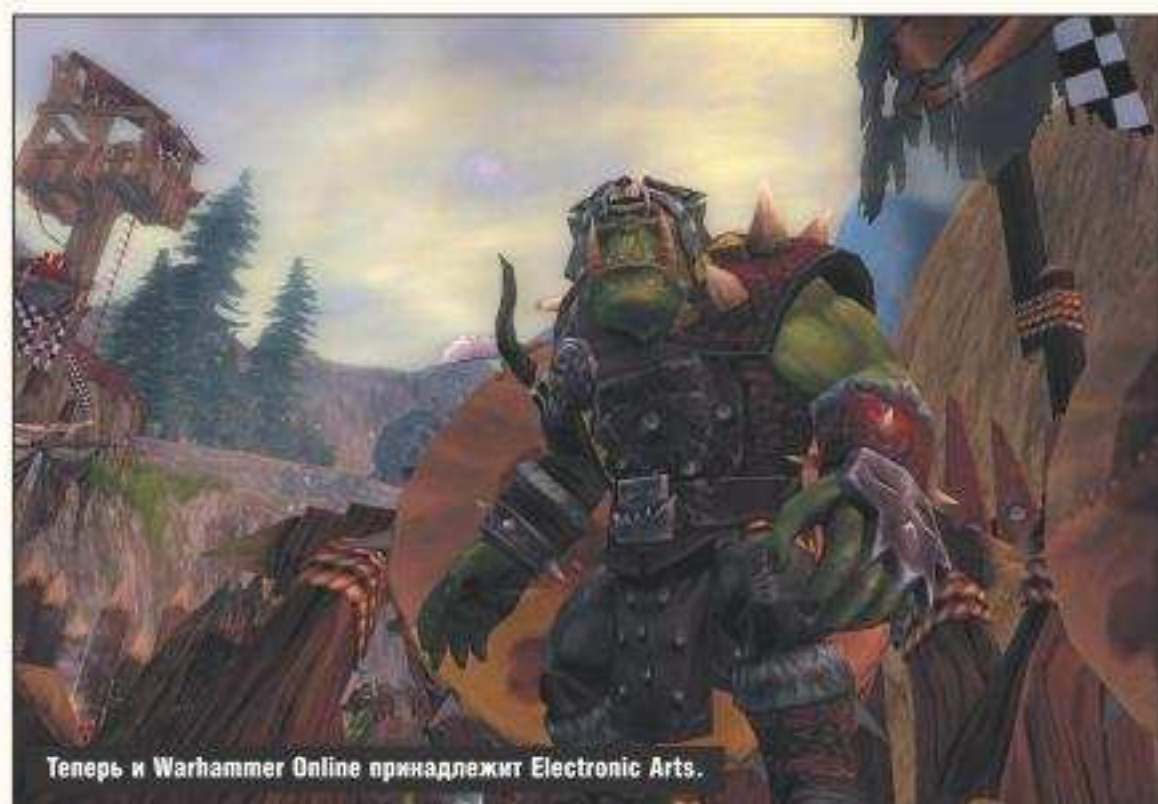
На этом неугомонные скупщики из Electronic Arts не остановились. Новым приобретением издателя вот-вот станет — ни за что не догадаетесь! — студия Mythic Entertainment, успевшая

в свое время чуточку взволновать интернет-онлайн-ролевой игрой Dark Age of Camelot (на самом интересном месте, правда, пришел World of Warcraft и всех выгнал — но это уже другая история), а нынче в поте лица корпящая над Warhammer Online: Age of Reckoning — проектом перспективным и, что немаловажно, по очень-очень популярной в народе вселенной. Сумма сделки не разглашается, но вряд ли «Мифик» отдалась за пять центов.

Ясно как день, что Mythic нужна «Электроникам» не для того, чтобы хвастаться перед конкурентами («Кстати, видели нашу новую MMORPG-студию?.. Да-да, за жуткие деньги. Ну так ведь на мелочи не размениваемся»). Дело в том, что EA, гигантская, казалось бы, компьютерно-игровая империя, до недавнего времени практически никак не была представлена в онлайн-секторе. Рынок же это очень перспективный, обороты в нем растут, как в двигателе спортивного автомобиля на старте, — так что самое время исправить упущение. Сделать это сейчас можно только одним способом — скрутить фигу

Vivendi Games и Blizzard, выдав на-гора продукт (а лучше — сразу несколько), который составит конкуренцию упомянутому уже World of Warcraft. Это, конечно, будет невероятно сложно — у главного врага как-никак шесть с хвостиком миллионов пользователей, причем пока еще не вечер, — но кто не рискует, тот не пьет «Бейлис», верно? Тем более у Mythic для победы теперь есть практически все: и опыт, и вселенная, которая привлечет немало поклонников, и практически неисчерпаемые ресурсы Electronic Arts.

Кроме разработки Warhammer Online, Mythic не прекращает поддержку DAoC и, что самое любопытное, уже в самом ближайшем времени начнет по мере сил помогать команде, которая занимается поддержкой Ultima Online — игры, можно сказать, легендарной и все еще пользующейся заметной популярностью среди MMORPG-фанатов. Назревающий у любого разумного человека вопрос «а не собирается ли EA возобновить активные телодвижения в Ultima-вселенной?» пока что, увы, остается открытым. ▶



Теперь и Warhammer Online принадлежит Electronic Arts.



Шпионская консоль

ИНТЕРЕСНОСТИ

Несмотря на то, что **Nintendo** не может пожаловаться на недостаточное внимание западной и европейской публики к своей новой карманной приставке **DS**, до японцев, спятивших на почве любви к мозговым тренажерам и компьютерным собачкам, людям с Большой Земли все же ой как далеко. Пытаясь улучшить ситуацию, Nintendo подалась в Голливуд и договорилась с создателями фильма «Штормбрейкер» (*Stormbreaker*) о том, что главный герой этого блокбастера — четырнадцатилетний сотрудник английской спецслужбы **MI6** по имени Алекс Райдер — помимо прочих шпионских гаджетов обзаведется еще и крохотулькой **DS** вызывающе красного цвета.

Паренек, завербованный в спасители родной Англии и всего остального мира после гибели дяди, вряд ли будет проводить долгие часы за игрой в *New Super Mario Bros.* Функциональность у этой конкретной **DS** несколько другая: вставил один картридж — приставка превратилась в подслушивающее устройство; вставил другой — получите детектор «жучков»; вставил третий — здравствуй, здравствуй, дымовая граната. Ей-богу, странноватый комплект для не вполне еще созревшего подростка. А где же традиционный Прибор Для Подглядывания Через Одежду?

Но шутки в сторону. Если «Штормбрейкер» преуспеет в



Кадр из кинофильма «Штормбрейкер»

прокате (в Великобритании так оно, вероятно, и случится, а вот насчет Штатов пока еще бабушка надвое сказала), то своевре-

менно выпущенные красные **DS** с логотипом фильма будут сметаться с прилавков как горячие пирожки. Зуб даем. ▀

Священная война

АНОНСЫ

Свежие вести из Восточной Европы. Кучка польских игроделов (**Радомир Кучарски** из **2015 Inc.**, **Войтек Паздур** и **Камиль Билжински** из **People Can Fly** и некто **Роберт Сийк** из **3D Magazine**) анонсировала первый проект, который они делают вместе в рамках не так давно основанной студии **Farm 51**. Это экшен от первого лица (кто бы сомневался!), отсылающийся на имя **NecroVision**.

К нашему превеликому счастью, вышеупомянутая фантастическая четверка решила не связываться с порядком уже затасканными сюжетами на тему далекого будущего и Второй мировой войны, будь она неладна. Действие игры происходит в 1914 году, во время Первой мировой. Но это еще не самое интересное. Главгерой у нас, значит, воюет на стороне англичан и как-то совершенно невзначай осознает,

что где-то неподалеку скрывается Великое Зло — демоны, вампиры и прочая инфернальная сволочь. Разумеется, мирские проблемы тут же отступают на второй план — придется осенить себя крестным знаменем и отправиться на священную войну с нечистой. Ну а братья по оружию там как-нибудь сами справятся.

Об игровом процессе **NecroVision** известно пока преступно мало — кроме того замечательного факта, что наш вояка сможет сам иногда превращаться в демона, дабы нагнать страху на других чертей. Зато можно с уверенностью сказать, что графический движок будет позаимствован у **Painkiller** и как следует модифицирован, а выйдет игра... ну, думаем, еще не скоро — параллельно парни клепают две игры для **Nintendo DS**, а силенок-то у молодой компании не так уж и много. ▀

«Бешеные псы» под запретом

ИНТЕРЕСНОСТИ



Два пистолета и ни одного доброго намерения

Австралийская организация **OFLC**, которая занимается наведением ярлыков типа «От 15 и старше» на фильмы, литературу и видеоигры, снова крепко обидела **Atari**, собравшуюся было издавать в этой стране игру **Reservoir Dogs**. Не успело руководство компании отойти от шока, связанного с запретом в Австралии **Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure**, как злостные цензоры нанесли второй удар ниже пояса — игровой версии культовых тарантиновских «Бешеных псов» было отказано в получении рейтинга. А у чего нет рейтинга, то и продавать нельзя — известная австралийская поговорка, между прочим.

Как будто испугавшись реакции игроков, **OFLC** даже озвучила причины, по которым **Reservoir Dogs** оказалась в компании с **GTA 3**, **GTA: San Andreas**, **Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude**, обоими **Postal** и другими изгоями. Мол, игра чрезвычайно жестокая, лю-

дей можно пытаться убивать и брать в заложники — натуральное пособие для начинающих садистов-террористов, не иначе. Австралийскому отделению **Atari** предложили внести в «Псов» огромное количество изменений, дабы проект можно было рано или поздно выбросить на прилавки, однако компания лишь презрительно фыркнула и махнула рукой на судьбу **Reservoir Dogs** в стране ехидн и утконосов.

Сколько будет продолжаться подобный цензурский беспредел в Австралии, сказать сложно. Скорее всего, до тех самых пор, пока **OFLC** не введет наконец игровой рейтинг «От 18 и старше», ибо сейчас ситуация такая: либо игру может купить даже старшеклассник, либо ее вообще не пускают в магазины по причине повышенного содержания насилия, секса, ненормативной лексики и так далее. Такими темпами как минимум половина выходящих в США игр скоро будет отфутболиваться австралийской цензурой обратно на родину. ▀



«Мессершмиты» 1914 года



Троецарствие

АНОНСЫ

На свете существует как минимум два произведения, которые следует прочесть человеку, интересующемуся китайской культурой, — это «Речные заводи» Ши Най-Аня и «Троецарствие» Ло Гуань-Чжуна. Судя по всему, сотрудники студии **Magitech** на досуге предпочитают перелистывать вовсе не «Заводи», ибо их новая игра носит название **The Chronicles of the Three Kingdoms**. Что ж, этого и следовало ожидать, ведь «Троецарствие» традиционно пользуется большим спросом у разработчиков: достаточно вспомнить такие приставочные игровые серии, как **Romance of the Three Kingdoms**, **Dynasty Warriors** и **Dynasty Tactics**.

За главного героя в **The Chronicles of the Three Kingdoms** будет могучий военачальник Лю Бэй, основатель династии Шу-Хань. Он как-то провозгласил себя императором Китая и на этой почве сильно разошелся во мнениях с парой других исторических личностей. Дабы отстоять свое право на трон, Лю Бэй придется как следует повоювать, управляя огромными армиями — в каждом отряде здесь будет по 80 человек. Разработчики даже не поленились заглянуть в работы китайских тактиков вроде Сунь-Цзы и У-Цзы, дабы войска в игре выглядели в исторически верных боевых порядках. Вот и здорово — те, кто не читал «Ис-

кусство войны», смогут научиться чему-нибудь полезному, а читавшие заплачут от умиления и, может, даже полюбят «Хроники» страстной любовью.

Немало внимания уделено и генералам: во-первых, они будут матереть от битвы к битве, а во-вторых, обладать особыми навыками, описанными в «Троецарствии». Один может усилить мысли, меняя направление ветра, другой своими громогласными воплями умеет обращать вражеские войска в бегство, а третьему достаточно появиться на поле боя, чтобы воинская мораль поднялась до облачных высот. Не следует забывать и о «специальных» (читай — волшебных) предметах,



которые всячески помогают своему владельцу: прогоняют усталость, улучшают чисто военные характеристики, дают возможность заниматься целительством и так далее.

Magitech заявила, что **The Chronicles of the Three Kingdoms** выйдет в свет уже летом 2006 года — может, даже в июле. Верится в это, правда, слабо, но чем черт не шутит? ▀

Работники ушли, название осталось

ИНДУСТРИЯ



Лара потеряла своих биологических родителей. Наверное, навсегда

Британская компания **Rebellion**, ранее в акульских строениях вроде бы особо не замеченная, в этом году проявляет какую-то совершенно нереальную активность в популярном соцсоревновании «кто купит больше студий». Еще в марте **Strangelite Studios**, разработчик вышедшей в 2005 году **Starship Troopers**, любезно сообщила на своем сайте, что принадлежит вовсе не себе, а догадайтесь кому. Впрочем, это еще цветочки, а сейчас пойдут натуральные заросли.

Недавно **Rebellion** заявила, что переманивает к себе весь состав **Core Design**, в настоящее

время работающий над неанонсированной пока что игрой для **SCi Entertainment**. Надо думать, сотрудники **Core** таким образом выразили обиду на своих текущих владельцев за то, что у них отняли сериал **Tomb Raider**. Поэтому и решили уйти к другим, более добрым дядям.

Есть, правда, один нюанс — права на название **Core Design** и интеллектуальную собственность этой студии по условиям соглашения с **Rebellion** отходят все к той же **SCi**. Из чего следует вполне логичный вывод — текущие правообладатели Лары Крофт окончательно махнули рукой на родителей знаменитой

расхитительницы гробниц и не имеют ничего против их ухода, хоть к самым злейшим конкурентам. Дескать, вы только свою последнюю игру для нас доделайте, а там валите на все четыре стороны.

Так что еще не ясно, кому повезло больше — **SCi** или **Rebellion**. Последней, конечно, нужна свежая кровь, ибо старая уже как-то не катит — очередная игра компании, экшен **Rogue Trooper**, остался практически незамеченным публикой, дебютировав с 38-го места в британском мультиплатформенном чарте самых продаваемых игр. Тут любой призадумается. ▀

Каньон-дрифт

АНОНСЫ

Угрозы **Electronic Arts** выпустить очередную (какую уже по счету? двадцатую? сотую? тысячную?) часть гоночного сериала **Need for Speed** воплотились таки в жизнь. Сначала скромное упоминание о проекте под кодовым названием **Need For Speed Carbon** на выставке E3 2006. Потом несколько интригующих слухов, просочившихся в Сеть. А теперь вот подоспел и официальный анонс, где один абзац из четырех посвящен восторгам и обещаниям исполнительного продюсера Ларри Ля-Пьерра, а еще один — довольно большой — перечислению платформ, по которым промчится игра. Если в двух словах, то **Carbon** не

выйдет разве что на первой PlayStation — все остальное, включая PC, дышащую на ладан приставку GameCube и еще не появившиеся в продаже PlayStation 3 и Wii, в этом списке присутствуют.

Как следует из названия, новая **Need for Speed** попытается увести серию в совершенно ином направлении — это не **Most Wanted**, не **Hot Pursuit** и не **Underground**. Это именно **Carbon**, где гонки по городу перемежаются с заездами по трассам, проложенным в трех каньонах. Одним из них является национальный парк Карбон-каньон — популярное среди безбашенных стрит-рейсеров место.

Впрочем, главное отличие **Carbon** от других представителей NFS-семейства заключается даже не в этом. Отныне игрок не одинок в своем стремлении выиграть все заезды на свете: у него есть своя команда, которая всячески старается не оставить своего лидера без поддержки. А лишним стимулом к победе станет возможность завоевывать территории — правда, пока не совсем понятно, как это организовано и будет ли от «войны» хоть какая-то выгода, кроме простого фана.

Еще разработчики обещают порадовать нас некой ультимативно-революционной системой тюнинга под названием **Auto-**

sculpt и огромным автопарком — по разным данным, от 50 до 100 машин в трех уникальных классах. А вот в графике, судя по первому видеоролику и нескольким скриншотам, особого прогресса не наблюдается. Ничего, к такому положению дел мы уже привыкли.

Поездка в Карбон-каньон намечена на ноябрь этого года. Считайте месяцы. ▀



Need for Speed Carbon увезет нас в глубокий каньон!

Косметическая операция для Лары Крофт

АНОНСЫ



Так выглядел Tomb Raider в 1996 году. Интересно, как будет выглядеть ремейк?

Пусть **Tomb Raider: Legend** и оказалась приличной игрой (в отличие от кучи предшественниц), до настоящей легенды ей бесконечно далеко. Это звание всегда будет носить самая первая часть сериала — та, которая снесла крыши не одному миллиону владельцев компьютеров и приставок. Оно и понятно — для своего времени, то бишь для 1996 года, **Tomb Raider** действительно был прорывом: красивейшая, полностью трехмерная графика, роскошная анимация, обворожительная главная героиня, да еще и увлекательный геймплей.

И вот, десять лет спустя, **Eidos Interactive** готова снова познакомить самых молодых и не нюхавших порошу игроков с первым приключением Лары Крофт. Игра, которая просто обязана появиться на прилавках не позже конца 2006 года (иначе не будет красивого юбилея), называется **Tomb Raider: 10th Anniversary Edition** и создается

на самом современном движке (вероятно, это будет усовершенствованная версия мотора **Tomb Raider: Legend**). Надо полагать, что все движения, которым научилась Лара за минувшую десятилетку, останутся при ней. Ну, или хотя бы та часть, что не повредит игровому балансу.

Создание ремейка поручено студии **Crystal Dynamics**, умудрившейся вытащить сериал из глубокой выгребной ямы, куда его загнала **Core Design**. Правда, **Eidos** почему-то упорно называет **Tomb Raider: 10th Anniversary Edition** «новой игрой», подразумевая либо какие-то конкретные улучшения в геймплее (может, парочку новых уровней, а?), либо общий вау-эффект, который она должна произвести на покупателей.

Ах да, выйдет игра на трех платформах: PC, PlayStation 2 и PSP. Забавно, что владельцев приставок нового поколения праздника лишили... ▶

Охота на пиратов

АНОНСЫ

Зависть — скверное чувство лишь тогда, когда не ведет к созиданию. В индустрии развлечений, к счастью, знают об этом не понаслышке: здесь все только и делают, что завидуют друг другу и, съедаясь этим самым замечательным на свете чувством, делают игры и фильмы «как у тех гадов, только лучше».

Вот, к примеру, создатели **East India Company** из студии **Encore Games** явно завидовали **Сиду Мейеру** с его **Pirates!** Ибо их игра ну очень уж сильно смахивает на знаменитый морской симулятор. Главгерой может пойти дорогой пирата, военного или купца — как будет угодно. Сюжет, правда, требует от него найти и порешить подонка-пирата,

убившего брата с отцом, но это уже частности.

Чем порадует нас **East India Company** сверх того? Список не так уж мал: морские RTS-битвы, стелс-миссии во вражеских бастионах, наличие собственной базы и, конечно же, ролевые элементы — развиваем мы не только главгероя, но и его команду. Ах да! Еще в этой игре, как и полагается, очень красивая вода. ▶



Ост-Индийская Кампания в самом разгаре

DARK & STAR ONE

ПОСЛЕ ОКОНЧАНИЯ ВСЕОБЩЕЙ МЕЖГАЛАКТИЧЕСКОЙ ВОЙНЫ ПРОШЛИ СТОЛЕТИЯ. МЕЖДУ РАСАМИ, НАСЕЛЮЩИМИ ОСВОЕННУЮ ЧАСТЬ ВСЕЛЕННОЙ УСТАНОВИЛСЯ ШАТКИЙ МИР.

ЧТОБЫ СПЕДИТЬ ЗА СОБЛЮЖДЕНИЕМ ПЕРЕМИРИЯ И КОНТРОЛИРОВАТЬ РАСТУЩЕЕ МОГУЩЕСТВО КАЖДОЙ ИМПЕРИИ БЫЛ СОЗДАН ВЕЛИКИЙ СОВЕТ.

ОДНАКО В ПОСЛЕДНЕЕ ВРЕМЯ УЧАСТИЛИСЬ НАПАДЕНИЯ НА ГРАЖДАНСКИЕ КОРАБЛИ, И ВИНОВНОЙ В ЭТОМ ОКАЗАЛАСЬ РАСА, ПРЕДСТАВИТЕЛИ КОТОРОЙ ОБИТАЮТ НА САМОМ КРАЮ ИССЛЕДОВАННОЙ ЧАСТИ ВСЕЛЕННОЙ...

© 2006 "Akella"
 COPYRIGHT © ASCARON ENTERTAINMENT UK LTD 2006.
 Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
 Тех. поддержка: (495) 363-4612. E-mail: support@akella.com
 Игры с доставкой: www.cdgames.ru. Онлайн-продажа:
 Москва, (495) 363-46-14, natty@cdnavigator.ru
 Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@megabox.ru
 Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellarostov@yandex.ru
 Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
 Филиал ООО "Пилот Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д. 37, тел./факс (812) 252-49-65.

М.видео

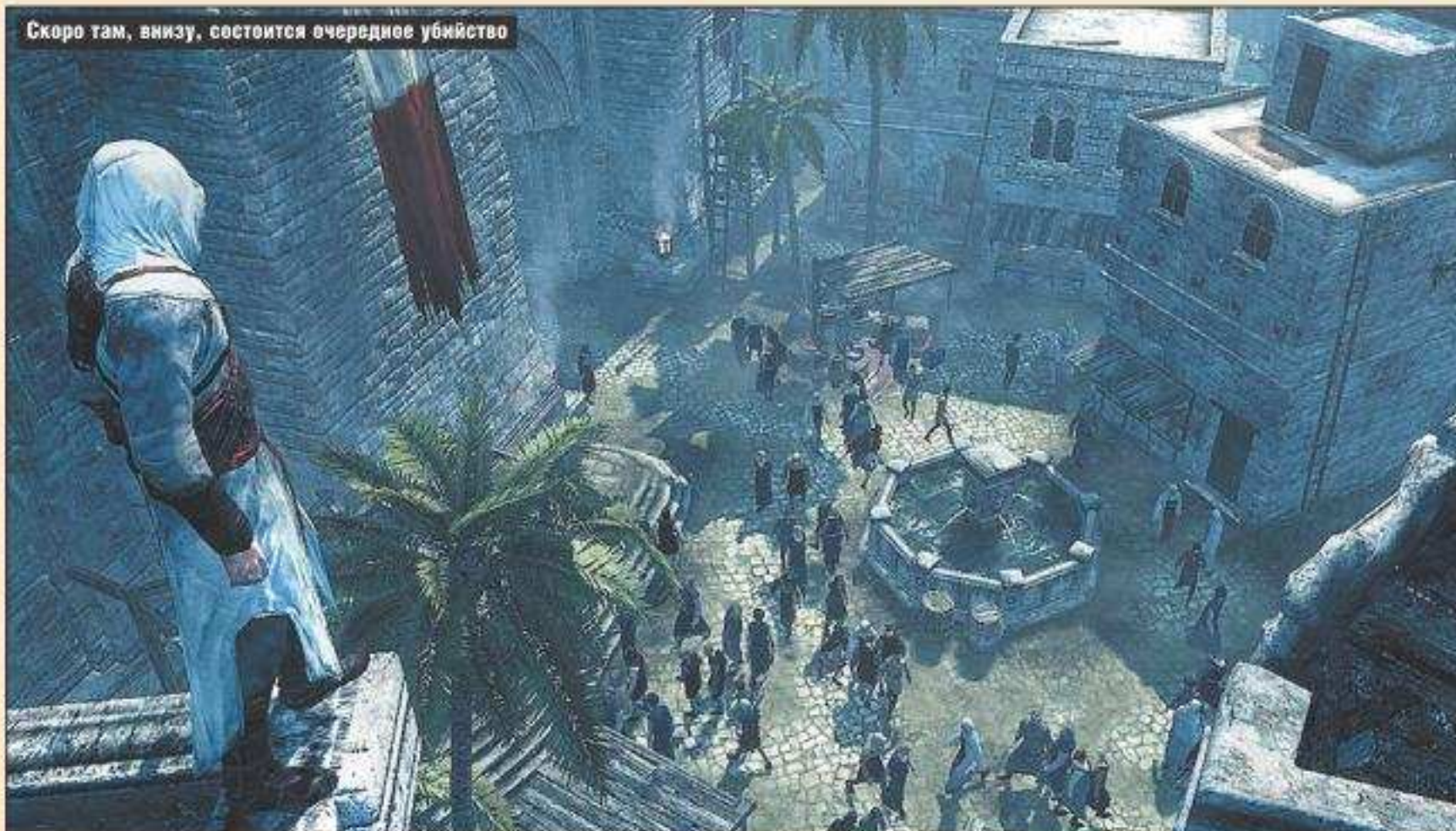
COJOZ

Акелла



Убийца по имени Альтаир

Скоро там, внизу, состоится очередное убийство



Французская компания **Ubisoft**, славящаяся играми, способными поглотить без остатка даже тех людей, кто к нашей с вами индустрии безразличен (посадите такого недотепу за **Prince of Persia: The Sands of Time** и попробуйте отобрать у него клавиатуру/геймпад через пару часов — синяки, ссадины и даже укусы гарантированы), изготавилась произвести очередную революцию. Революция эта называется **Assassin's Creed**.

Впервые о новом проекте монреальской Ubi-студии (да, той самой, что реанимировала Принца) публика узнала аж в сентябре 2005 года — тогда он еще назывался **Project Assassins**. А полноценную презентацию Ubisoft провела на E3 2006, сразив посетителей выставки буквально наповал, — благо было чем. К сожалению, буквально до последнего времени разработчики заявляли, что **Assassin's Creed** предназначена лишь для PlayStation 3, — иначе мы бы уже давно о ней рассказали. И лишь сейчас вскрылась

правда — оказывается, игра выйдет также на PC и Xbox 360. Ура? Определенно, ура!

Главный герой **Assassin's Creed** — некто Альтаир, член тайного общества убийц. Он совершает отнюдь не увеселительную экскурсию по известным историческим местам: Иерусалиму, Дамаску, Акре и кое-каким другим городам. Каждая миссия состоит из трех этапов: поиск цели, ее уничтожение и побег из города. Стало быть, сначала Альтаиру придется вдоволь пошляться по улицам, общаясь с жителями города и добывая полезную информацию, затем настанет черед выполнения основного задания (лучше всего обставить дело без шума и пыли, хотя это уж как получится), ну а в конце — демонстрация чудес ловкости и прыгучести во время побега от толпы преследователей.

Дабы сделать третью стадию максимально увлекательной, парни из Ubisoft решились на ответственный шаг: все маломальски возвышающиеся над землей поверхности в **Assassin's Creed** интерактивны. Это зна-

чит, что Альтаир сможет карабкаться по стенам и прыгать по крышам почище Давида Белля и Себастьяна Фукана, основателей популярного нынче стиля паркур. Кстати, именно этим «искусством-плевать-на-гравитацию» и вдохновлялись монреальцы при создании анимации. Технология **motion capture** осталась за бортом — аниматоры предпочитают работать вручную, как в старые добрые персидские времена. Хотите верить, хотите нет, но только двигается наш герой пореалистичнее иных персонажей, вчистую скопированных с живых людей.

Забавная штука: любой нормальный разработчик, представив картину «Сверкающий пятками убийца в большом городе», понял бы, что надо либо разительно опустошать городские улицы, либо делать жителей прозрачными на манер привидений, либо замедлять киллера раз эдак в несколько. Однако в Ubisoft Montreal, похоже, работают не совсем нормальные люди, потому что нашлось четвертое решение: как следует прора-

ботать алгоритм продвижения сквозь толпу. В действии это выглядит примерно так: сначала Альтаир медленно бредет по битком забитой площади, пытаясь втиснуться в редкие просветы между людьми и аккуратно отстраняя их в стороны, затем ускоряется, начиная расталкивать народ уже более активно, а под конец набирает крейсерскую скорость, беспардонно расшвыривая попавшихся под ноги жителей во все стороны.

Тут главное — не увлечься и не переборщить. Небольшие неудобства люди еще готовы терпеть, но если Альтаир начнет откровенно наглеть или, не дай бог, убьет кого-нибудь на глазах у пары десятков свидетелей, горожане запросто могут позвать стражников, перекрыв злодею путь к отступлению. А то и вовсе учинят самосуд, не дожидаясь прибытия властей.

Впрочем, на случай драки у главгероя есть кое-какое оружие — меч, арбалет и стилет, выскакивающий из левого рукава. Управление в **Assassin's Creed** тоже довольно хитрое — вместо исполнения заранее прописанных комбинаций игрок может придумывать свои собственные сочетания ударов на ходу, поскольку каждая кнопка отвечает за строго определенную часть тела убийцы. Пару раз оприходовали стражника стилетом, затем всадили меч по самую рукоятку и напоследок от всей души врезали по трупу ногой. И дело сделано, и на душе полегчало.

С чем Ubisoft так толком и не определилась, так это с датой релиза. Одни поговаривают, что игра поступит на прилавки в конце этого года, другие твердят, что раньше 2007 года ее ждать бесполезно. Правы, скорее, все же последние — подобные игры быстро не делаются. ▶



Вот так грубо — рукой и в плечо. Ничего не поделаешь, когда прямо перед тобой тройка врагов, тут уже не до любезностей



Дорогу, проклятые люмпены!

Новый добрый Марио

ГЕРОЙ МЕСЯЦА

Если и есть в игровой индустрии персонаж, который никогда не умрет, никогда не состарится и, что важнее всего, никогда не потеряет популярности, то это, безусловно, знаменитый итальянский сантехник Марио, созданный гением Сигеру Миямото и нещадно эксплуатируемый компанией **Nintendo** уже бог знает сколько лет кряду. Мы вот говорим, что герои, вселенные и сеттинги со временем приедаются и геймеры теряют к ним интерес. А суммарный тираж игр с участием нашего героя месяца уже перевалил за 260 млн экземпляров и уверенными шагами движется к третьей сотне. И это ничуть не удивительно — сложно найти такое Марио-развлечение, которое японцы не считали бы с прилавков в первые же дни после релиза (да и жители других стран тоже — пусть и с чуть меньшим энтузиазмом).

Не стала исключением и **New Super Mario Bros.** — аркада для карманной приставки Nintendo DS с двухмерной графикой и классическим же двумерным геймплеем. Есть, правда, очень важное отличие от предшественниц — впервые в истории серии можно вдвоем, ибо Миямото-сан наконец-то решил, что техника для этого созрела, — два экрана есть, беспроводное соединение в наличии, а больше ничего вроде бы и не нужно.

Обуреваемые самыми лучшими и светлыми чувствами жи-

тели Страны восходящего солнца оправдали все надежды Nintendo. Еще до выхода игры в свет на нее было оформлено более 800 тыс. предварительных заказов, за первые же четыре дня **New Super Mario Bros.** разошлись 900-тысячным тиражом. Случались, конечно, в Японии и более удачные старты, но крайне редко.

На момент ухода номера в печать потомки самураев растащили по домам почти два миллиона коробочек с огромной физиономией Марио и крошечной фигуркой Луиджи на обложке. Что характерно, темпы продаж снижаются очень неохотно — это говорит о том, что игра покупателям действительно пришлась по вкусу. В США **New Super Mario Bros.** за считанные недели перешагнула через 500-тысячный барьер, а в Англии дебютировала со второго места в мультиплатформенном чарте. Для приставки DS — просто поразительный результат.

А Nintendo тем временем всю делает новую Марио-игру для DS, хотя и не сознается, будет ли это сиквел **New Super Mario Bros.** или вторая часть тоже весьма популярной **Super Mario 64 DS**, вышедшей в 2005 году. И это мы еще молчим о **Super Mario Galaxy**, которая была показана на E3 2006 в рамках презентации консоли Wii и вызвала нездоровый интерес со стороны посетителей выставки.

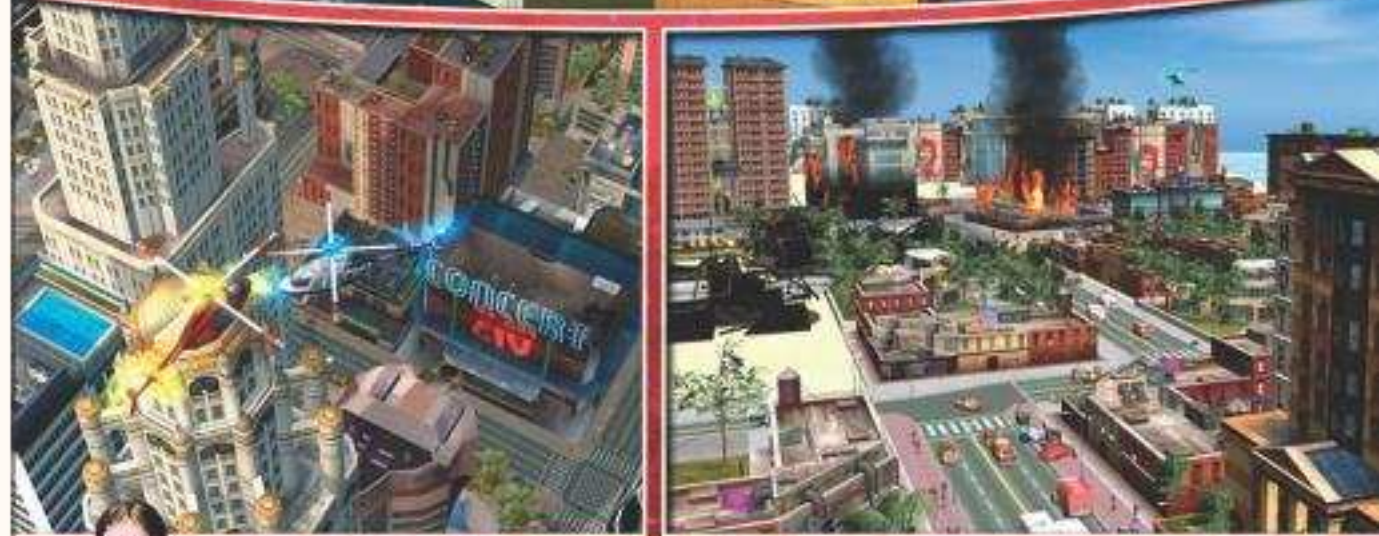
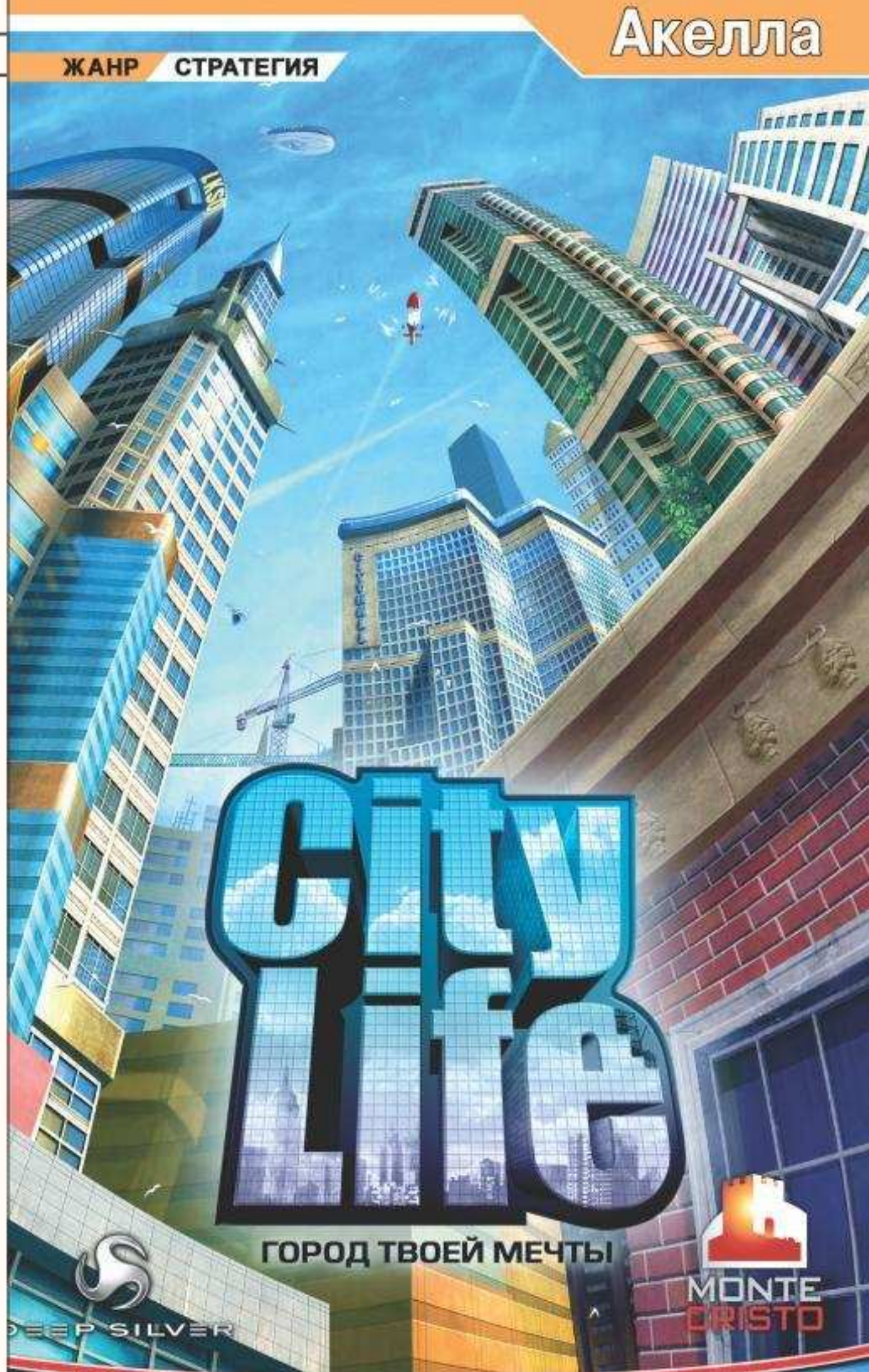
Действительно, чего о ней говорить? И так понятно, что счет снова пойдет на миллионы, и, возможно, мы когда-нибудь во второй раз наградим Марио титулом «герой месяца». ▶



Вы не поверите, но популяция таких вот человечков уже превысила 260 миллионов!

ВСЕ, ЧТО МЫ ЗНАЕМ О НЕМ

Имя — Марио
Дата рождения — 1981 год
Место рождения — аркадная игра Donkey Kong
Отец — Сигеру Миямото
Мать — компания Nintendo
Имя, данное при рождении — Jumpman (Попрыгунчик)
Профессия — водопроводчик
Место работы — что-то около 107 игр
Хобби — спасение всех нуждающихся, в особенности принцессы Персик



www.akella.com

© 2006 Akella. All rights reserved. Monte Cristo and its logo are registered trademarks of Monte Cristo Multimedia. All other trademarks and logos are property of their respective owners. 2006 by Monte Cristo Multimedia and Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Austria. Все права защищены. Неправильное копирование преследуется.



Игры с доставкой www.cdgames.ru
 Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-14, nataly@cdnavigator.ru
 Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@msgbox.ru
 Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellarostov@asanel.ru
 Тел. поддержка: (495) 363-46-12 E-mail: support@akella.com
 Представитель на Украине - "Мультигред" - www.multitrade.com.ua
 Филiaal ООО "Полет Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс: (812) 252-49-66.



Акелла



Activision собирается выпустить игру по фильму Майкла Бэя «Трансформеры» (Transformers) в день премьеры, то есть 4 июля 2007 года.

Из Франции сообщают, что **Мишель Ансель** трудится над продолжением недооцененной публикой аркады **Beyond Good & Evil**. Сиквел якобы появится на прилавках в 2007 году.

Студия **Deck 13** выпустит этой осенью немецкую версию **Ankh: Heart of Osiris** — дополнение к юморному квесту **Ankh**. По-английски игра заговорит чуть позже.

Издательство **Atari** несет огромные убытки — по некоторым оценкам, если все будет продолжаться в том же темпе, компания скоро станет банкротом.

Выход тактического экшена **Armed Assault** перенесен на осень 2006 года.

Ubisoft сообщила, что продажи **King Kong: The Official Game of the Movie** — игры по мотивам одноименного фильма Питера Джексона — достигли четырех с половиной миллионов экземпляров.

Выход антитеррористического action/RTS **Filed Ops** от компании **Digital Reality** отложен на начало следующего года.

Компания **Take-Two** закрыла гангстерский проект **Snow**.

Компания **Gaijin Entertainment** ведет разработку игры «Братва и кольцо» по знаменитой киноадаптации ст. о/у Гоблина.

Осенью этого года в Киеве пройдут сразу две игровые выставки: «Игроград» (с 28 сентября по 1 октября) и «Территория игр» (с 26 по 29 октября).

Nadeo анонсировала очередную часть гоночной серии **TrackMania** под названием **TrackMania United**.

Венгерский бунт

Пока американские военные присматриваются к изрядно охамевшему за последние годы Ирану, а российское сообщество все-таки обсуждает вопрос обороны границ при помощи человекоподобных роботов, прочим государствам непонятно какого мира только и остается что мелко пакостить. Например, разрабатывать провокационные компьютерные игры, как это делают наши румынские друзья. Так, прошлой осенью студия **2 Bad Design** выпустила бесплатный экшен **Cotropitorii**, в котором Румыния при посильной помощи Евросоюза, ОАЭ и Российской Федерации нападает на США. Нынче же эти веселые парни трудятся над космическим симулятором **Romanians in Space**. Его сюжет начинается с того, что в 1988 году румыны завоевывают США. Через десять лет под пятой великой страны лежит уже целый мир, а еще через пару веков — огромные космические просторы со всякими там инопланетянами. И все бы здорово, вот только вен-

гры... шалют они, негодяи, бунты там всякие устраивают. Недавно вообще пробрались на флагман военного флота, потырили все весла и набили морды гребцам. Но ничего — в конце этого года тысячи игроков сядут в свои звездолеты и накажут повстанцев.

Ну а пока что настоящие возмущаются верещат на весь мир — беспокоятся за своих межпланетных сородичей. Сначала их главный компьютерно-игровой журнал **GameStar** обозвал **Romanians in Space** всякими нехорошими словами, потом к делу подключилось и национальное телевидение. Обвинения обычные: игра разжигает межнациональную рознь, негативно влияет на авторитет государства и т. д.

Энергичнее всех выступает венгерское интернет-сообщество. Особым шиком среди его обитателей стало ходить на форум разработчиков и ругаться там на родном языке. **2 Bad Design**, впрочем, этому только рады. Венгры ведь и игре — примитивные и некультур-

ные негодяи, следовательно и материться будут через слово. А тут на тебе: все самые смачные фразочки — и уже написаны.

Радоваться стоит и другому — потрясающей PR-поддержке, которую обеспечивает игре этот скандал. Космосимулятор ведь из **Romanians in Space** никудашный — графика устаревшая, бюджет копеечный, да и геймплей наверняка будет простецкий. При другом раскладе на игру обратила бы внимание только кучка сумасшедших патриотов — а тут, благодаря скандалу, о ней говорит весь мир. ▀



А вот и румыны на своих космических шлюпках

Воин по имени Роджер

Воистину, некоторые компании прямо-таки притягивают к себе всевозможные неприятности. Взять хотя бы **Take-Two Interactive**, для которой понятия «большие прибыли» и «большие проблемы» в последнее время стали чем-то вроде синонимов. Да, игры вроде **GTA: San Andreas** приносят компании львиную долю выручки, но уж если кто-нибудь найдет серьезный повод для судебного иска, хлопот не оберешься.

Все помнят скандал с то ли специально спрятанными, то ли просто забытыми в коде **GTA:**

San Andreas откровенными сексуальными сценами? Так вот, на этот раз речь пойдет... вовсе не о них! Удивительно, но в начале июня знаменитый скандал с **Hot Coffee** был официально исчерпан: Федеральная торговая палата вынесла **Take-Two** строгий выговор и пригрозила, что в следующий раз придется заплатить штраф в \$11 тыс.

На этот раз **Take-Two** вляпалась в неприятности несколько иного рода: актер по имени **Роджер Хилл**, за всю свою жизнь снявшийся ровно в двух фильмах и одном телесериале, пожаловался на компанию в суд. Претензии знакомы: **Take-Two** якобы без разрешения использует внешность и голос актера в игре **The Warriors**, вышедшей в конце 2005 года на PlayStation 2 и Xbox.

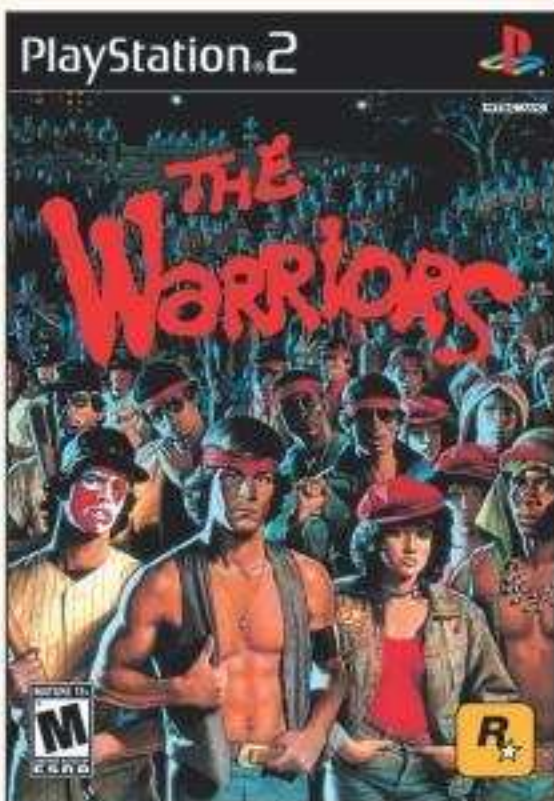
The Warriors основана на культовом фильме «Воины» 1979 года выпуска, где Хилл исполнял одну из главных ролей — главаря могучей банды по имени Сайрус. Нам с вами этого не понять, но американцам так запала в память неоднократно произнесенная Сайрусом фраза «Can you dig it?», что выпустить одноименную фильму игру и не вставить туда эти четыре слова было

бы со стороны **Take-Two** натуральным свинством.

Поэтому представители издателя, как утверждает Роджер, заявили к нему домой, изложили свою просьбу, получили вежливый от ворот поворот и убрались восвояси. А через некоторое время актер, который сейчас, вообще говоря, занимается бизнесом, а на киноиндустрию давным-давно плюнул, с изумлением выяснил, что Сайрус в **The Warriors** все-таки появился, причем именно с его, Хилла, внешностью и голосом.

Роджер требует от **Take-Two** ни много, ни мало \$250 тыс. долларов за моральный ущерб и настаивает на том, чтобы игру изъяли из продажи. Компания, впрочем, утверждает, что требования Хилла беспочвенны, поскольку с правами на «Воинов» у нее полный порядок — комар носа не подточит. В любом случае, адвокатам **Take-Two** снова нашлась работенка — похоже, сейчас это самая выгодная профессия в игровой индустрии.

Ну а мы обязательно сообщим вам, если Роджер Хилл вдруг выиграет процесс. Хотя и, честно говоря, очень сильно в этом сомневаемся. ▀



Особенности национального реслинга

СОБЫТИЯ

Америка, Америка — чудесная страна! Вдумайтесь, сколько всего она дала миру — резиновые сэндвичи, джинсы, гипертрофированную политкорректность, демократию, гласность, South Park, бейсбол и, наконец, реслинг. Последний, кстати, приобрел популярность у тысяч, а то и миллионов людей. Люди просто обожают наблюдать за тем, как двое, а то и больше мужчин в нелепо-цветастых обтягивающих трико, со стероидными мышцами и кривой улыбкой артистично швыряют друг друга по рингу. Артистичность вообще один из главных коньков реслинга. Это не столько драка, сколько импровизированный мускульный театр, актеры которого усиленно делают вид, что ломают друг другу кости, сотрясают мозги и прочие органы — но при этом, как полагается, не страдает ни один стероидный мужчина.

Игр, посвященных этому замечательному шоу, история знает более чем достаточно. Вспомните времена своей консольной юности — разве вы не колошматили с приятелем друг друга в какой-нибудь там **WrestleMania**?

Так вот, вы подрались немного и забыли, а некоторые, оказывается, пошли дальше и стали организовывать реслинг-мероприятия в России. Пусть пока и не на национальном уровне, как у звездато-полосатых, но главное, что начало положено! Совсем недавно в Москве прошло международное реслинг-шоу — «Реслиада-2006», которое со-

брало под сводами спортивного комплекса «Крылья Советов» немало зрителей.

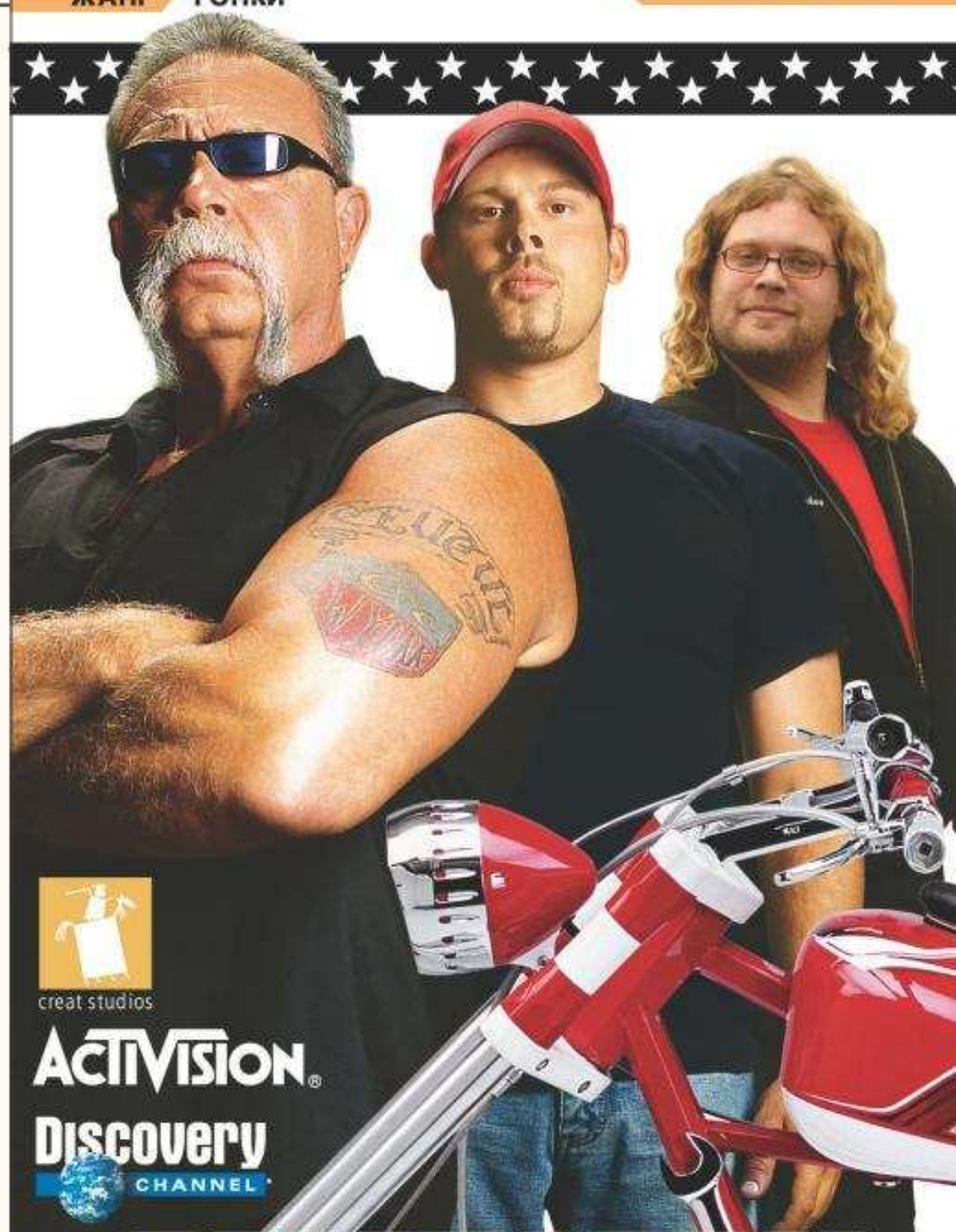
Само собой, «Игромания» не могла пропустить столь интересное событие. В итоге наш журнал выступил медиа-партнером мероприятия, и субботним вечером редакция отправилась посмотреть на это вот действо. Спортсменов было много, так что мы очень быстро выбрали фаворита — Вовочку. Сей монументальный муж, обряженный, как и полагается, в замечательную белую рубашку и трогательный красный галстук, сразу зажег в нас ностальгический огонь по пионерскому детству. Ставка оправдалась — ветеран легендарной юношеской организации активно побеждал, столь же активно получал по носу и в итоге даже занял какое-то место. Какое, признаемся, не в курсе — так увлеклись, что забыли посчитать.

Поскольку турнир носил статус международного, на нем присутствовали звезды мирового уровня: Эки Экштайн из Германии, Джо Легенда из США и проч. (среди этих «проч.», как нам сказали, тоже все как один были мирового уровня и выше). Сражались они с воистину звездной отдачей.

В общем, мероприятие прошло на ура! Болельщики переживали за своих любимцев, а любимцы отрывались друг на друге. Выглядело все, конечно, комично, да и было настоящей неправдой — но разве все в нашей жизни должно быть серьезно?.

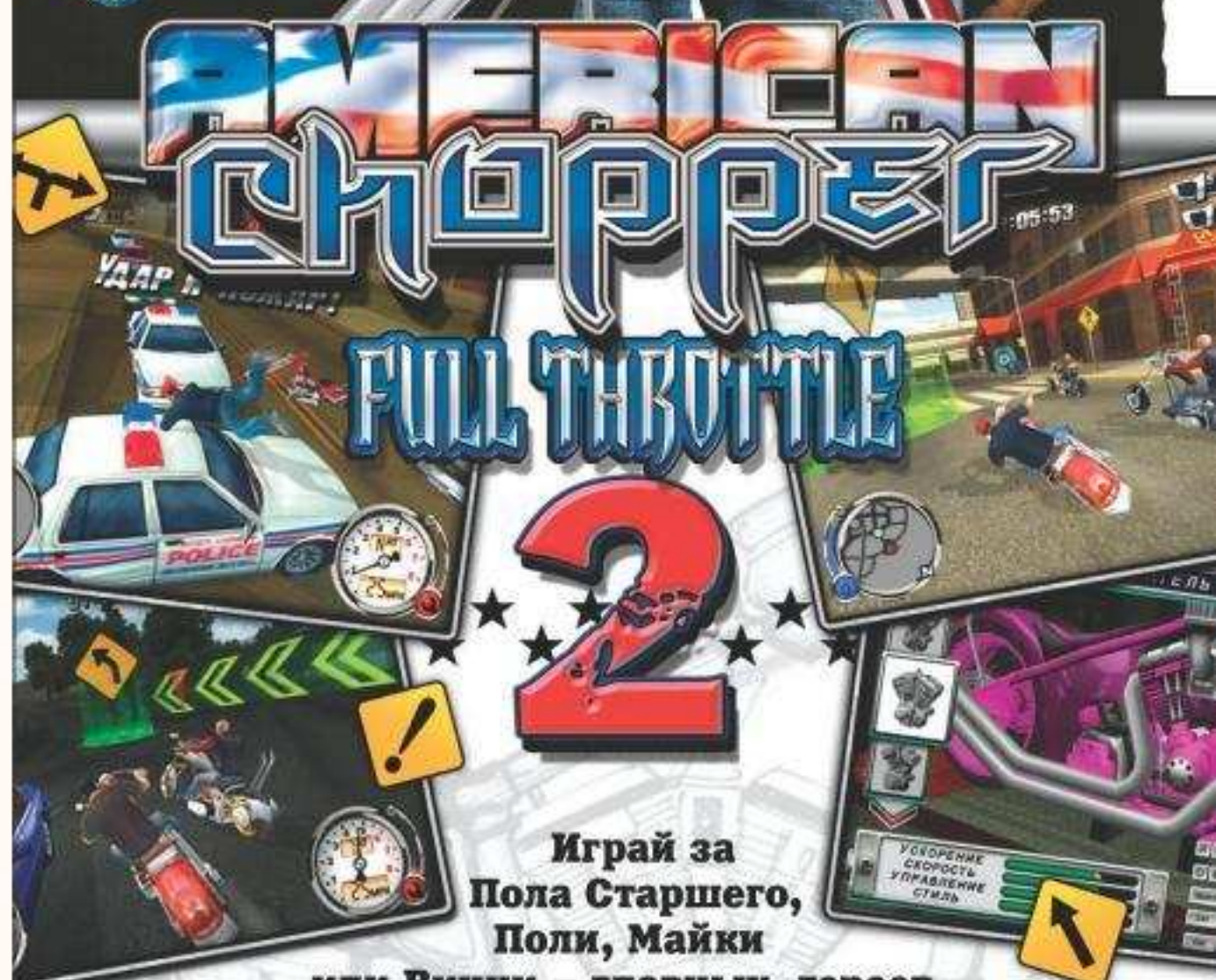


От этого полугламурного негодяя не спрячешься даже на потолке!



ACTIVISION®

Discovery CHANNEL



Играй за Пола Старшего, Пола, Майки или Винни — главных героев популярного телешоу «Американский мотоцикл»!

ОСОБЕННОСТИ:

Множество мотоциклов из одноименного телешоу
Вас ждут гонки, выполнение трюков и погони
Выполняйте задания, чтобы получить новые запчасти

© 2005 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. All rights reserved. © 2005 Discovery Communications, Inc. American Chopper, Discovery Channel and related logos are trademarks of Discovery Communications, Inc. and used under license. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

www.akella.com



M. Video

Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-14, nataly@cdnavigator.ru
Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@msgbox.ru
Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellarostov@yandex.ru
Тех. поддержка: (495) 363-46-12 E-mail: support@akella.com
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полет Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.



Акелла



ДАТЫ ВЫХОДА ИГР

* Рейтинг ожидаемости показывает, насколько мы ожидаем ту или иную игру. Если ожидаемая игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок «ХИТ». Если же вы видите значок «—», то это означает, что у редакции недостаточно информации, чтобы делать какие-либо прогнозы.

Ориентировочная дата выхода	Название	Издатель/разработчик	Описание	Рейтинг ожидаемости*
1 августа 2006	Madden NFL 07	EA/EA Tiburon	Симулятор американского футбола образца 2007 года. Любителям будет интересно.	70%
12 сентября 2006	Call of Juarez	Ubisoft/Techland	Шутер на Диком Западе. Суперпопулярный сеттинг, множество интересных обещаний — смущают только не самые умелые польские разработчики.	70%
12 сентября 2006	Broken Sword: The Angel of Death	THQ/Revolution Software	В сентябре меч сломается уже четвертый раз подряд. Мы же вновь встретимся с одним из самых популярных приключенческих сериалов в истории компьютерных игр.	80%
19 сентября 2006	Company of Heroes	THQ/Relic Entertainment	Одна из самых заманчивых стратегий года — с графикой по экшен-стандартам, интересным геймплеем и обязательной «героичностью».	90%
25 сентября 2006	Dark Messiah of Might and Magic	Ubisoft Entertainment/Arcane Studios	Продолжение серии Might and Magic, в котором, согласно последним веяниям, акценты сместились от хардкорной RPG в сторону легкого и ненавязчивого экшена.	80%
26 сентября 2006	Gothic 3	JoWood / Piranha Bytes	Триquel знаменитой ролевой серии. Должно получиться как минимум красиво и интересно. Как максимум? Ну, RPG года.	ХИТ
26 сентября 2006	Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	Задания шпиона-легенды Сэма Фишера с каждым разом становятся все сложнее и сложнее. Этой осенью, например, ему предстоит стать двойным агентом.	90%
26 сентября 2006	Caesar 4	Vivendi / Tilted Mill	И снова мы отправляемся в далекое-далекое прошлое, чтобы построить город-сад — в этом нам поможет очередное продолжение популярной градостроительной серии.	70%
3 октября 2006	Test Drive Unlimited	Atari / Eden Studios	Графика нового поколения, аркадный гоночный геймплей — возможно, у любителей покататься появится новая забава.	70%
24 октября 2006	Sid Meier's Railroads!	2K Games / Firaxis	Спустя долгие годы паровозики от Сиды Мейера возвращаются! Надеемся, что они встряхнут застоявшийся было жанр.	80%
3 ноября 2006	Medieval 2: Total War	SEGA / Creative Assembly	В сиквеле одной из самых успешных глобальных стратегий Creative Assembly планирует обрушиться на нас всеми своими силами: потрясающей графикой, масштабными боями, глубоким и продуманным геймплеем. Надеемся, что у них в очередной раз все получится.	90%
Ноябрь 2006	Need for Speed: Carbon	Electronic Arts	Сериал Need for Speed движется в новом направлении — в направлении каньонов, где будут соревноваться любимые всеми стритрейсеры.	80%

Ушли на «золото»

Ниже приведены игры, которые на момент сдачи этого номера отправились в печать и с 90% вероятностью появятся в продаже на момент выхода журнала.

Название	Издатель/разработчик	Описание	Рейтинг ожидаемости*
Prey	2K Games / Human Head, 3D Realms	Анонсированный много лет назад и чудовищно подзадержавшийся шутер наконец-то грядет на прилавки.	90%
Dragon's Lair HD	Digital Leisure	Мультяшная аркадная классика в высоком разрешении.	60%
Micro Machines V4	Codemasters / Supersonic	Гонки на микромашинах, вид сверху.	70%
GODS: Lands of Infinity	Stardock / Cypron Studios	Красочная RPG с видом от первого лица	70%

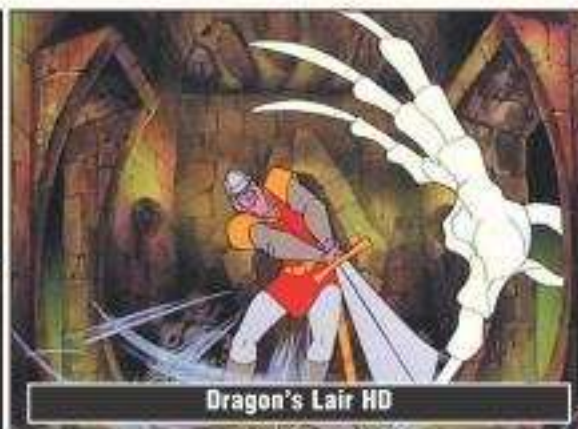
Фильмы по играм

Ниже приведены даты выхода самых ожидаемых нами фильмов по играм.

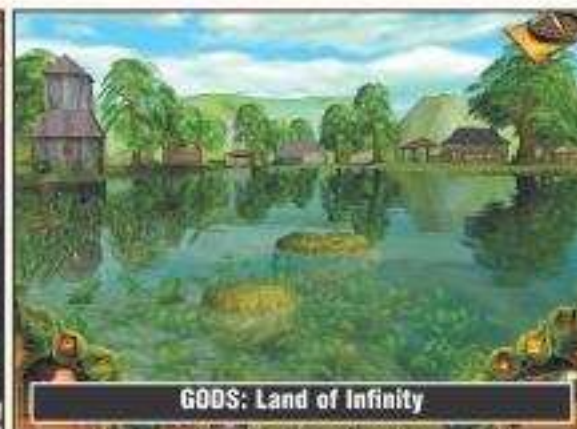
Название (Рус. название)	Мировая премьера/Премьера в России	Игра-первоисточник	Режиссер/Ведущие актеры	Рейтинг ожидаемости*
DOA: Dead or Alive (Живыми или мертвыми)	25 августа 2006/-	Серия Dead or Alive	Кори Юэн/Девон Аоки, Колин Чоу, Натассия Мальте	90%
In the Name of the King: The Dungeon Siege Tale (Во имя короля)	2007/-	Серия Dungeon Siege	Уве Болл/Джейсон Стейтем, Рэй Лиотта, Джон Рис-Дэвис	увеболл
Aliens vs. Predator 2	10 августа 2007/-	Серия Aliens vs. Predator	Грег Страус, Колин Страус	80%
Resident Evil: Extinction	2007/-	Серия Resident Evil	Рассел Малкахи/Милла Йовович, Али Лартер, Сиенна Гильори	70%
Driver	2007/-	Серия Driver	Роджер Эвери	70%
Spy Hunter: Nowhere to Run	Июль 2007/-	Серия Spy Hunter	Джон Ву / Дуэйн «Скала» Джонсон	70%
Hitman	2007/-	Серия Hitman	-/Вин Дизель	90%



Prey



Dragon's Lair HD



GODS: Land of Infinity



Micro Machines V4

Редакция не несет ответственности за несанкционированный перенос дат выхода игр издателями и разработчиками.

О неправильных лицах и World of Warcraft

КИНО

За минувший месяц в том ку-сочке киноиндустрии, что занимается экранизацией игр, произошло всего одно действительно знаковое событие — ну и плюс еще кое-что по мелочи. Так что давайте начнем с великого, перейдем к повседневному, а закончим вообще комичным.

Итак, кинокомпания **Legendary Pictures**, с мелкими проектами старающаяся не связываться (на ее счету — «Бэтмен: Начало» и «Возвращение Супермена»), приобрела у **Blizzard Entertainment** права на экранизацию онлайн-ролевой игры **World of Warcraft**. В прошлом номере мы писали, что близзардовцы вроде как созрели выкатить бренд Warcraft на большие экраны, и вот он — счастливый миг официального анонса.

Вряд ли **Legendary** инициирует съемки фильма по мотивам именно **World of Warcraft** — как и полагается любой онлайн-игре, WoW не обладает полноценным сюжетом, а может похвастаться лишь несколькими квестовыми ветками да неким общим бэкграундом. Именно последний, скорее всего, сценаристы возьмут за основу, а там уж дадут волю своей фантазии. Очень хочется верить, что новоявленные партнеры проявят исключительную прозорливость при подборе персонала, — все-таки столь масштабному проекту понадобятся и хорошие актеры, и талантливый режиссер. На роль последнего, кстати, недавно почему-то начали прочить **Стивена Спилберга**, но к этому слуху относиться серьезно лучше не стоит.

Пришла весточка и от **Хидео Кодзимы**, который вынашивает идею переноса в кинотеатры своего любимого детища — **Metal Gear Solid**. Недавно японский геймдизайнер во всеуслышание заявил, что известному немецкому режиссеру MGS он не отдаст даже под страхом мучительной смерти через просмотр всех увеселительных экранизаций — от «Дома мертвых» и до «Во имя короля». А теперь вот утверждает, что контракт с некой крупной голливудской студией уже подписан и фанатам Солида Снейка решительно не о чем волноваться. Его кинодебют, дескать, будет обставлен самым лучшим образом.

А пока некоторые яхшались с голливудскими мейджорами, **Рассел Малкахи**, режиссер обоих «Горцев», «Тени» и, если вы

еще не в курсе, третьей «Обители зла», всю набирал актеров для своей новой картины. Из более-менее заметных личностей можно отметить певичку Ашанти, которой досталась роль «медсестры Бетти», и Али Лартер — ее вы наверняка знаете по первых двум частям «Пункта назначения».

Али сыграет — держитесь крепче за кресло — Клэр Редфилд, ту самую очаровашку, которая показывала мерзопакостным зомби кузькину мать в **Resident Evil: Code Veronica** и выполняла знаменитый «трюк с падающим пистолетом» (его потом позаимствовали для киношного сиквела) в заставке. При всем уважении к госпоже Лартер — на Клэр она не похожа ни вообщем ни одним местом, тем более лицом. Кстати, выложенные на днях два кадра из «Вымирания» наглядно это доказывают.

И в завершение — о человеке, без которого наша жизнь была бы серой, тоскливой и безрадостной. Наш обожаемый Увеболл (да-да, это именно он) снова повеселил народ, подав в суд на компанию **Romar Entertainment**, которая прокатывала гениальный (нет, серьезно, только гении могут снимать настолько плохие фильмы) вампирский эпик «Бладрейн».

Герр Болл обвинил своих бывших партнеров в таком количестве грехов, что фактически свалил ответственность за провал фильма именно на **Romar**. Глава компании Джеймс Шрамм, впрочем, в долгу не остался и побил карту Уве ответным иском — благо поводов для него нашлось предостаточно. А чтобы неблагодарному немцу стало совсем-совсем стыдно, Джеймс, тяжело вздыхая, поведал миру, что когда-то был чуть ли не единственным человеком в Голливуде, воспринимавшим Увеболла всерьез. За что и поплатился самым жестоким образом.

«Голливуду такие личности не нужны!» — в сердцах восклицает Шрамм. «Без них скучно», — позволим себе не согласиться мы. ▶



Можете не верить своим глазам, но это — Клэр Редфилд. Увы.

WAR ON TERROR

DIGITAL REALITY

На заре третьего тысячелетия мирная жизнь окончательно стала пережитком прошлого. Подпольные террористические организации сплелись вокруг единого центра, чтобы наносить сокрушительные удары по всему миру. Их намерения остаются тайной. Дьявольская точность, с которой планируются теракты, уступает разве что их жестокости. В декабре 2006 года был организован особый отряд по борьбе с терроризмом, но первая же его миссия — «операция Кимберли» — стала оглушительным провалом...

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- 30 миссий, объединенных в 3 различные кампании
- 60 юнитов, обладающих индивидуальными особенностями
- Местами боевых действий становятся легко узнаваемые уголки мира
- Наличие многопользовательского режима с поддержкой до 8 игроков

www.akella.com

© 2006 "Akella"
© 2006 "Monte Cristo"
© 2006 "Digital Reality"

Незаконное копирование преследуется. Все права защищены. Игры с доставкой www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-14, nataly@cdnavigator.ru
Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@msgbox.ru
Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellarostov@yandex.ru
Новосибирск, (383) 227-76-07, akellansk@akella.com
Тех. поддержка: (495) 363-46-12 E-mail: support@akella.com

Представитель на Украине — "Мультитрейд" — www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Понет Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс: (812) 252-49-65.

Розничная продажа в магазинах фирм "СОЮЗ" и "М.Видео"

М.Видео

СОЮЗ

Акелла

dvd талия

Советы и предложения
по поводу наполнения DVD шлите по адресу
DVDMANIA@IGROMANIA.RU



РАССКАЗ ОБО ВСЕМ
САМОМ ИНТЕРЕСНОМ НА DVD

ОТ РЕДАКТОРА

ИНТЕРФЕЙС DVD

Интерфейс, который обновляется каждый месяц и создается в стиле одной из свежих игр.

- Возможность распечатывать описания и статьи на принтере и сохранять их в форматах RTF или TXT.
- Просмотр скриншотов в режиме слайд-шоу.
- Просмотр видеороликов одним нажатием клавиши.
- Мощная поисковая система для поиска нужных файлов или текстов.

АЛЬТЕРНАТИВА!

В корневом каталоге DVD лежит альтернативная оболочка в формате HTML. Если основной интерфейс у вас не запускается, глючит или медленно работает — используйте ее.

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

Если вы сделали программу, модификацию, красивую обложку etc. и хотите видеть это на нашем DVD — отправляйте свою работу по адресу gamezone@igromania.ru

Подробности конкурса читайте в разделе «Работы читателей» на DVD.

НАПОЛНЕНИЕ DVD

Обратите внимание, что редакция журнала «Игромания» оставляет за собой право заменять прописанные в «DVD-мании» файлы и дополнения (дабы обеспечить наилучшее наполнение диска). Так что, если вы вдруг не обнаружили, например, обещанные демоверсию или модификацию, значит, вместо них мы выложили нечто более ценное и интересное. Ну а убранные файлы, разумеется, нигде не пропадают, а переносятся на ближайшие номера.

ИНФОБЛОК

Смотрите в рубрике «ИнфоБлок» на DVD:

- Техническая и всякая другая помощь по диску.
- Информация о создателях DVD, музыке в оболочке и т.п.
- Цикл легендарных игроманских статей по Magic: The Gathering.
- Информация о российских внекомпьютерных клубах.

БАЗА ДАННЫХ GLOBALMANIA

GlobalMania — глобальная база данных по игроманским дискам и игровым кодам:

- Каталог всего, что когда-либо было на наших дисках.
- Обновляемая база кодов (1600 игр).

Привет всем!

Как ни крути, а главное игровое шоу планеты под названием Electronic Entertainment Expo, похоже, еще долго будет напоминать о себе. Судите сами: на прошлом DVD у нас были фоторепортаж, высококачественные скриншоты из всех игр, показанных на выставке, и некая такая подборка видеоматериалов от Антона Логвинова; но уже на этом диске вас ожидает полноценный видеорепортаж с E3. Все подробности, разумеется, ищите в разделе «Видеомания». И это, поверьте, далеко не финал.

В этом месяце мы наконец исполнили вашу давнюю просьбу и сделали в основном интерфейсе диска кнопку перехода прямо в «Видеоманию». Ну а в «Видеомании», само собой, появилась возможность сразу перейти в основную оболочку DVD. Надеемся, теперь ваше путешествие по диску станет совсем уж комфортным.

Далее, мы продолжаем нашу добрую традицию выкладывать каждый месяц клиенты онлайн-игр. В этот раз чести попасть на наш DVD удостоился неплохой онлайн-экшен под названием PlanetSide, в нагрузку к которому идет целая неделя бесплатной игры. Обратите внимание — клиент у нас полностью на русском языке, так что, даже если вы с английским не в ладах, ничто не мешает вам отправиться изучать эту весьма необычную игру. Подробнее читайте в нашей специальной заметке ниже по течению «DVD-мании» и, конечно, на диске. Обратите

внимание, что PlanetSide весит целых два гигабайта, так что нам пришлось сильно сократить остальные разделы диска.

В темах DVD особо рекомендую обратить внимание на подборку из восьми самых интересных сюжетных модов для Half-Life 2. Модификации прошли тщательную проверку, так что сыграть в них вы просто обязаны. Ну а всем ценителям Heroes of Might and Magic 5 прямая дорога в рубрику «Бонусы игровой зоны», ибо там вас ждет небольшая подборка самых первых модов для этой игры. Народные умельцы явно не собираются сидеть сложа руки, и, вероятно, совсем скоро пятые «Герои» пропишутся в «Игровой зоне» на постоянной основе.

На нынешнем DVD вас ждет еще один сюрприз — демоверсия самого настоящего долгостроя Prey. Вы, конечно, в курсе, что эту игру делали какое-то совсем неприличное количество времени, и только сегодня граждане из 3D Realms готовы представить на наш строгий суд полноценную демку, благодаря которой вполне можно судить о том, что будет ждать нас в финале.

И, разумеется, все перечисленное лишь малая толика того, что ждет вас на DVD. Как всегда — самые полезные патчи, интересные игры и многое другое к вашим услугам.

На этом, пожалуй, все. До встречи в следующем месяце!

СТЕПАН ЧЕЧУЛИН
tomba@igromania.ru

РАЗДЕЛЫ DVD

- №1: «Сделано в «Игромании», «ДемоБлок», «Патчи», «КОДекс», «Киберспорт», «По журналу», «Софтверный набор», «ИнфоБлок», «Мобильная территория» и «Руководства и прохождения».
- №2: «Темы DVD», «Игровая зона» (три раздела), «Игровой десктоп», «Веселости», «Игровой десктоп», «Железный софт» и «Читательские рассказы».
- №3: «Дополнения игровой зоны», «Из первых рук», «Интересности», «Машина времени», «Игровой калейдоскоп», «Онлайновые игры».

НАД DVD РАБОТАЛИ

Главный редактор: **Степан Чечулин**
Редактор: **Семен Чечулин**
Руководитель видеонаправления: **Антон Логвинов**
Программирование DVD: **Ирина Сидорова, Ирина Овсянникова и Денис Валеев**
Дизайн оболочки: **Илья Галиев**
Над рубрикой «Игровая зона» работали: **Андрей Калинин, Иван Рожнев, Семен Чечулин, Владимир Куншин, Александр Цыплаков, Олег Кононов, Николай Позин**
Над рубрикой «По журналу» работали: **Андрей Александров, Алексей Макаренко, Игорь Варнавский, Николай Пегасов**

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ DVD

Минимальные системные требования: CPU 200 MHz, 256 Mb RAM, современный DVD-привод, Windows 98, DirectX 8.0.

Если у вас возникли технические проблемы с запуском DVD пишите по адресу dvd@igromania.ru или звоните по тел. (495) 231-2364

ВНИМАНИЕ SUPERBONUS

Полная версия PlanetSide + семь дней бесплатной игры!

- Жанр: Action ● Издатель: Sony Online Entertainment ● Разработчик: Sony Online Entertainment
- Издатель в России/Локализация: Akella Online ● Сайт игры: <http://planetside.akella-online.ru>
- Где брать: На DVD в рубрике «Онлайновые игры»

Системные требования:

Необходимо:

CPU 1 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video

Желательно:

CPU 2 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

PlanetSide — это, наверное, самая оригинальная онлайн-игра из всех существующих на рынке. Здесь не нужно собирать предметы, нет зубодробительных квестов, нет долгой прокачки до шестидесятого уровня. Что есть? Лишь непрекращающаяся война, в пекло которой бросают сразу и новичков, и ветеранов.

Сюжет прост и, как полагается в любой онлайн-игре, полностью вторичен. Три стороны — Vanu Sovereignty, Terran Republic и New Conglomerate — ведут между собой нескончаемую войну за территории. Геймплей напоминает **Battlefield**, только распухший раз эдак в десять. По просторной карте разбросано огромное количество объектов, за контроль над которыми дерется просто умопомрачительное количество игроков. Выглядит это, честное слово, потрясающе. Главное преимущество PlanetSide — игра действительно умеет показывать войну. Игровой процесс сделан таким образом, что почти все находящиеся игроки автоматически стягиваются к местам самых жарких конфликтов (никто, впрочем, не запрещает сколотить небольшую зондеркоманду и нагло высадиться прямо в тыл врага) — в результате в боях нередко сходится по полсотни человек с каждой стороны. Причем такая вот групповая сеча организовывается по всем правилам военного искусства — с артоддержкой, танками, боевыми роботами, вертолетами, противовоздушной обороной и снайперами.

В первые дни игра просто поражает своим разнообразием. Долгая бойня на подступах к вражеской крепости наконец-то переносится внутрь ее помещений. Мы вылезает из тяжелого танка и в роли закованного в энергетическую броню штурмовика прорываемся сквозь заслоны, организованные в тесных коридорах. А вот самая завязка другого боя: враг атакует объект глубоко в тылу, и защищать его поначалу приходится лишь

Начало войны



Итак, друзья, если вы внимательно прочли статью, то, конечно, в курсе, что на DVD в рубрике «Онлайновые игры» вас ждет клиент **PlanetSide** — между прочим, полностью на русском языке. Дистрибутив весит почти два гигабайта, так что многие разделы диска (например, «Софтверный набор», «Игровая зона», «Демоверсии») пришлось в этот раз изрядно подсократить. Но это того стоило, ибо, помимо клиента PlanetSide, в каждом августовском номере вас ждет — внимание! — купон с уникальным ключом, который позволяет вам абсолютно бесплатно играть в PlanetSide

ровно семь дней с начала его активации! Обратите внимание, что если не дай бог упомянутого купона в вашем номере не оказалось или вы его просто потеряли, расстраиваться не стоит, ибо путем несложных и, конечно, законных манипуляций вы можете еще целый год бесплатно играть в PlanetSide. Правда, только в английскую версию и с серьезными ограничениями роста персонажа. Подробную инструкцию о том, как активировать русскую и английскую триал-версии, читайте на нашем DVD все в том же разделе «Онлайновые игры».

Обратите внимание, что, как и любая онлайн-игра, PlanetSide регулярно обновляется. Разработчики исправляют ошибки, выдумывают разные события (один из континентов, на которых ведется война, здесь, например, запросто может развалиться на кучу островов) и даже добавляют новую технику. Например, когда писались эти строки, стало известно о появлении юнита Wasp. Так что будьте готовы после установки клиента скачать из интернета пару увесистых патчей мегабайт под 150–200.

трем оказавшимся рядом бойцам. Потом, конечно, подтянутся подкрепления — но только в том случае, если продержимся...

Спустя некоторое время, однако, все преобразуется. Неожиданно становится ясно, что кроме постоянных боев в PlanetSide в общем-то ничего больше и нет. Квесты, разнообразные сюжетные ветки, освоение новых территорий отсутствуют как класс. Система прокачки персонажа оригинальна, но в разы проще, чем в любой ролевой игре — за подвиги игрока просто награждают сертификатами, которые идут на покупку различного оружия и военной техники. И здесь, в принципе, все будет зависеть от того, насколько вам понравится атмосфера постоянной войны. Надоеет через неделю — через неделю вы PlanetSide и покинете. Увлечет — вступите в местный аналог клана, научитесь не просто стрелять во всех, кто другого цвета, а действовать в сбалансированной команде, где каждый знает свое место, где играть принято по

заранее подготовленным и отточенным месяцами тренировок тактикам. Или просто будете играть пару раз в неделю для удовольствия — PlanetSide совершенно не требовательна ко времени.

В плане графики PlanetSide ничем удивить не может. Игра была разработана в далеком 2003 году, движок с тех пор уже успел изрядно устареть. Впрочем, зрелищные и масштабные бои все-таки немного компенсируют недостатки технологий.

Ну а теперь самое главное. На нашем DVD мы выкладываем полностью русифицированный клиент с неделей бесплатного доступа в комплекте. Более того, если PlanetSide вам понравилась, а платить не хочется, то с помощью нехитрых манипуляций можно будет получить еще целый год бесплатной войны (правда, с некоторыми ограничениями, которые касаются прокачки персонажа), превратив русскую версию в английскую. Как все это сделать — читайте в подробной инструкции на нашем диске.



Как и любая футуристическая игра, PlanetSide радует огромным количеством спецэффектов.



Бои в PlanetSide ведутся как на открытых пространствах так и внутри зданий.

Кампания для Warcraft III — «Смутные времена»

Сюжет карты «Смутные времена» забрасывает вас в самую гущу странных событий, которые происходят неподалеку от нескольких маленьких деревушек. Крестьяне в панике: неупокоенные души предков поднимаются из могил. Животные в лесах взбесились и, вместо того чтобы в панике бежать от охотников, набрасываются на них и раздирают на мелкие кусочки, а иногда буквально разжевывают в фарш. Если раньше разбойники только чуть-чуть пошаливали на дорогах, то теперь километра нельзя проехать, чтобы тебя не обобрали до нитки.



Хил Горис Землетряс
Ты уже слышал? Мег...

В «Смутных временах» очень много роликов на движке игры.

Кто же спасет невинных жителей? Рэмбо еще не родился, так что король призывает на помощь отважных героев. Под вашим чутким руководством они должны крестом и мечом восстановить порядок в этих землях.

Карта заточена под командную игру, поэтому ее стоит проходить в компании с кем-то. Автор уровня припас для вас более десяти заданий. А самое необычное — несколько альтернативных концовок. Так что выбираете одного из шести героев, сколачиваете летучий отряд — и вперед, на рекогносцировку заселенной чудовищами местности.



Александра Луное Сияние
Значит, те слухи за п...

Орки? На чьей они стороне, вы узнаете, только пройдя карту целиком.



ИГРОВАЯ ЗОНА

МОДИФИКАЦИИ • КАМПАНИИ • КАРТЫ • СКИНЫ
МОДЕЛИ • ПРОГРАММЫ • СЦЕНАРИИ

... И ДРУГИЕ ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ ЛУЧШИХ ИГР

№1. The Elder Scrolls 4: Oblivion

Что: 25 плагинов

Где брать: Игровая зона I



Плагин Project Caldera

Прежде всего обратите внимание на необычный плагин **Project Caldera**, который добавляет город Кальдеру из популярнейшего **Morrowind**. Фанаты третьей части игры будут приятно удивлены тем, что город полностью сохранил свое неповторимое очарование и шарм. Авторы с таким старанием делали свою работу, что кажется, можно узнать каждый камешек на мостовой. Некоторые другие плагины:

- **Anvil DB** — домик в Анвиле.
- **Shadowroot Tower** — жуткая магическая башня.

● **Adonnays Elven Longblades** — набор эльфийских клинков.

● **DB Shadow Set** — переработанные мундиры темного братства.

● **Eternal Dragon Armor** — красивая броня из кожи дракона.

● **Oblivion Flamberge** — набор двуручных мечей.

● **Verand Silv** — подборка магических плащей.

● **Bartholm** — новый город ждет вас.

● **Realistic Ragdolls and Force** — теперь вы можете оживлять мертвых врагов.

● **Zelda Snes Elements** — титульный экран в стиле игры Zelda.

№2. The Movies

Что: 9 предметов сцены, 4 костюма, 2 набора актеров

Где брать: Игровая зона I



Дополнение Part of a Body

Костюмы, декорации, актеры:

- **Actors** — набор звезд Голливуда.
- **Electric Chair** — модель электрического стула.
- **Helicopter** — вертолет для съемок фильмов про войну.
- **Liner** — авиалайнер.
- **Part of a Body** — части человеческих тел; отличная возможность снять кино о маньяке.
- **Polosa** — взлетная полоса.
- **Radar** — военный радар.
- **Rocket Station** — система ПВО.
- **Scifi Rocket** — ПВО пришельцев.
- **TV Tables** — сцены для студии новостей.
- **Aragorn** — костюм Арагорна из фильма «Властелин колец».
- **Mortal Kombat** — костюмы из известной игры Mortal Kombat.
- **Solid Snake** — одежда Снейка из игры Metal Gear Solid 3: Snake Eater.

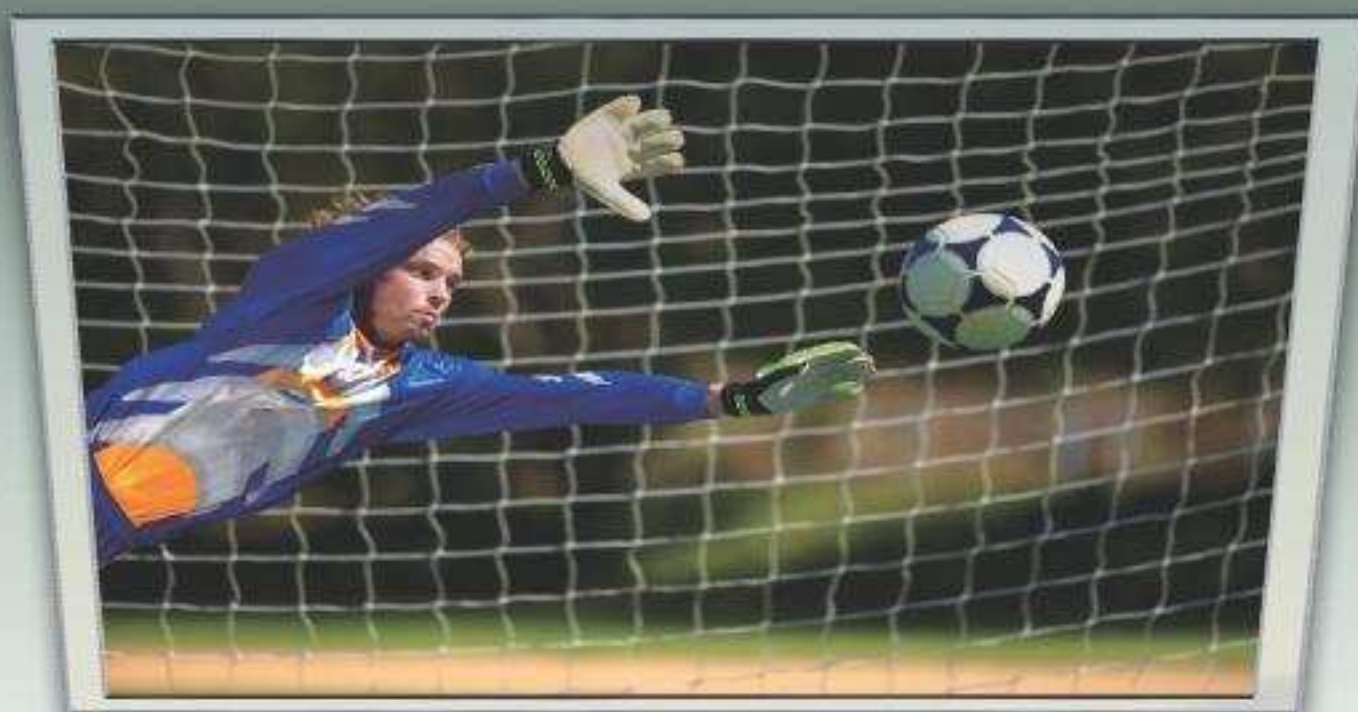
№3. Sid Meier's Civilization 4

Что: 8 модификаций, 7 сценариев

Где брать: Игровая зона I

Восемь модификаций:

- **Byzantium** — добавляет Византийскую империю со своим флагом, правителем и названиями городов.
- **California** — отныне вы сможете возглавить страну под названием Калифорния.
- **Etruscans** — еще одна страна — Этрусканс.



► *Удовлетворите свои мультимедийные запросы*



PX1 ViiV Edition

Intel® P965+ICH8 DH



Технология Qooltech™

PX1 с технологией Qooltech™ - это тихое и мощное решение для создания цифрового домашнего центра развлечений. Инновационная функция "Quick Resume" обеспечит мгновенный отклик мультимедийных приложений, а eSATA-порт позволит подключить быстрый и масштабируемый мультимедийный накопитель высокой ёмкости. PX1 сочетает производительность и функции, необходимые для современного стиля цифровой жизни.

- Поддержка Intel® Core™ 2 Duo CPU
- 4 DIMM для оперативной памяти Dual DDR 2 800, до 8 Гб
- 2 PCI Express x 16 + 2 PCI Express + 3 PCI
- 7 SATA с поддержкой RAID 0,1,0+ 1,5, а также порт eSATA
- Встроенный двойной гигабитный LAN
- Отвечает требованиям технологии Intel® ViiV
- Технология Qooltech™



P965T-A
Intel® P965+ICH8

Теперь у Вас есть уникальная возможность получить «бесплатный» МПЗ-плеер объемом 1 Гбайт!

Их ВСЕГО 10 штук.



Купив системную плату ECS, вырежьте эмблему ECS из упаковки и отправьте ее по адресу:
121500 Москва, Россия 60 км МКАД, домовладение 4А, Торгово-офисный центр "Колизей" Офис 207 (IT-Labs)

Мы выберем 10 счастливиц, которые и получат 1ГБ МПЗ-плееры стоимостью 120 у. е. Подробнее смотрите на нашем сайте: www.ecs.com.tw

Внимание:

- Укажите на конверте свое имя, фамилию, адрес и телефон.
- Период действия акции: с 1 августа по 30 сентября.
- Имена победителей будут опубликованы на нашем сайте 10 октября, 2006: www.ecs.com.tw

Более подробную информацию Вы можете получить у наших дистрибьюторов!

3Logic Tel : +7 095 5409136 Fax : +7 095 5406632 www.3logic.ru

Boston PC Tel : +7 095 2561731 Fax : +7 095 7426409 www.bostonpc.ru



- **Hittites** — новая страна со своим правителем, флагом и названиями городов.
- **Mesopotamia** — государство Месопотамия ждет своего повелителя.
- **Tibet** — возьмите бразды правления Тибетом со своим флагом и названиями городов.

- **Tupi** — необычная страна Тупи с колоритным правителем по имени Гунханбиби.

- **Yugoslavia** — Югославия, во главе которой стоит не Милошевич, а могучий Броз Тито.

Семь сценариев:

- **Foundations of Empire**
- **Land of Dragons**
- **Rise of Rome**
- **Romulus King of Rome**
- **Stalingrad 2**
- **The Rhine Frontier**
- **Tyrant of Syracuse**

№4. TrackMania Nations

Что: 2 модификации, 6 трасс, 5 моделей машин

Где брать: Игровая зона I

Две модификации:

- **Coast** — трасса на солнечном побережье.
- **Gloomy Nights** — смертельный номер — ночные гонки на треках без фонарей.

Модели машин:

- **FX GTR**
- **Jeep**
- **Nadeo Sport Car**
- **FZ50 GTR**



- **Tornado 2**
- **Cheeta**
- **No Fear**
- **Carsick**
- **Symmetrical Jumps**
- **YaYa 3**
- **aur-ORA**

№5. Star Wars: Empire at War

Что: 3 модификации, 5 карт

Где брать: Игровая зона I



Модификации:

- **Playable Death Star** — «Звезда смерти» в вашем распоряжении.
- **Rebellion AI** — улучшенный искусственный интеллект повстанцев.
- **Rebel Victory Cruiser** — новый гигантский крейсер для повстанцев.

Новые карты:

- **Naboo Badlands**
- **Theda City**
- **Swamps of Naboo**
- **The Jundland Wastes**
- **Ultimate Wars**

№6. The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 2

Что: 1 модификация, 9 карт

Где брать: Игровая зона I



Модификации:

- **Insomniac Siege** — модификация, коренным образом изменяющая баланс, улучшающая искусственный интеллект и добавляющая несколько новых юнитов и апгрейдов

- **Boromir's Small** — мод, увеличивающий время постройки стен (при этом уменьшается их стоимость) и значительно корректирующий баланс. Кроме того, модификация добавляет несколько новых заклинаний и регенерацию для некоторых юнитов Мордора.

Карты:

- **A Blade in the Night**
- **Aldburg**
- **Beachfront**
- **Bridge of Khazad Dum**
- **Framsburg**
- **Gondolin's Death of Eternity**
- **Hobbit Hills Golf Country Club**
- **King of the Hill**



программа МОБИКОН

Раздел «Мобильная территория»



Программа «МобиКон» — это каталог всего того, что вы с успехом можете загрузить в ваш мобильный телефон. Все игры, музыка и картинки снабжены подробными аннотациями и скриншотами, которые наглядно демонстрируют, что вы приобретаете.

Интерфейс «МобиКона» интуитивно понятен, найти нужную игру, мелодию или картинку проще простого (всего же их око-

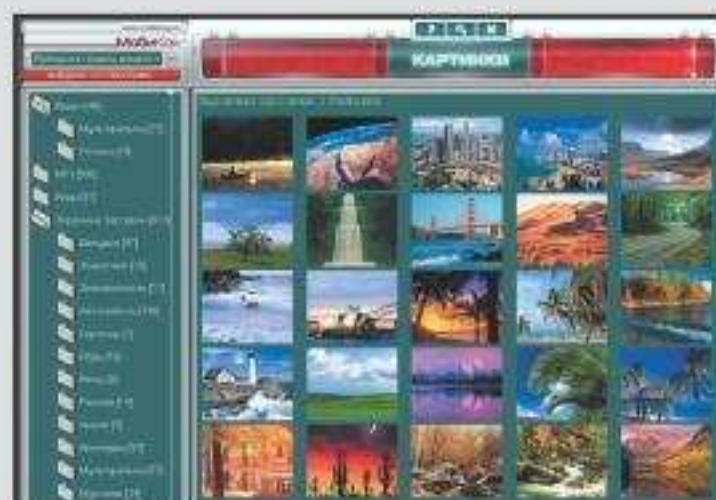


ло двух тысяч). Что важно: в «МобиКоне» все игры, картинки и мелодии уже рассортированы по жанру, в наличии есть система поиска по модели телефона.

В «МобиКоне» вас ждут:

- Более пятисот игр самых различных жанров, включая стратегии, аркады, квесты и т.д.

- В разделе «Видео» — ролики и мультфильмы.



- На выбор около семисот MP3-мелодий различных стилей и направлений.

- Огромный выбор картинок и заставок: игровые заставки, знаменитости, красивые пейзажи и многое другое.

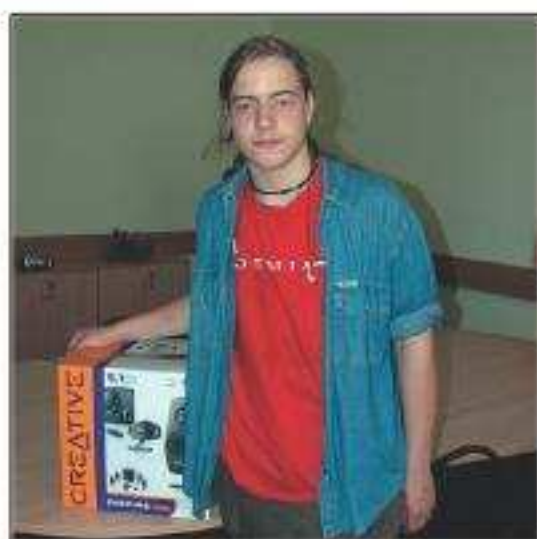
- Более четырехсот полифонических мелодий.

- Более трехсот тем для оформления меню вашего телефона.

Присоединяйтесь!

ИГРОКРЕАТИВ

Подведение итогов конкурса



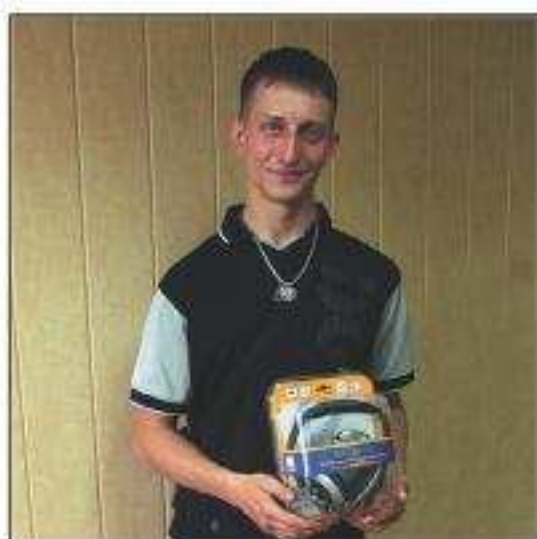
Как вы помните, в июньском номере «Игромании» мы, совместно с компанией **Creative** (www.creative.ru), проводили конкурс под названием «Игрокреатив». С 5 по 11 июня в эфире радиостанции «Ультра» звучали фрагменты саундтреков из трех любимых нами игр: **Need for Speed: Most Wanted**, **Fahrenheit** и **Grand Theft Auto: San Andreas**. От всех участников конкурса требовалось определить, из какой игры звучит какая мелодия, и вовремя отправить SMS на специальный номер.



Собственно, теперь мы можем с чистой совестью определить самых активных участников акции и наградить их призами от Creative! Итак:

Колонки Creative Inspire T6060 5.1, которые идеально подходят для игр и фильмов, получают **Артем Скакун** и **Александр Власов**!

MP3-плеер Creative Zen Vision M, поражающий своими компактными размерами, отправляется к **Андрею Киселеву** и **Юлии Никоноровой**!



Звуковая карта Creative Sound Blaster X-Fi XtremeMusic, созданная на базе самого мощного в мире аудиопроцессора, по праву достается **Николаю Нашиванко** и еще одному гражданину (пожелавшему остаться неизвестным) с номером телефона 7-916-***-8150!

И, наконец, гарнитура **Creative HS-600**, крайне удобная для онлайн-вых игр, уходит к **Дмитрию Левину** и **Андрею Запеке**!

От всей души поздравляем победителей!

№7. SWAT 4: The Stetchkov Syndicate

Что: 8 карт

Где брать: Игровая зона I



Карта Hive

Лучшие карты к вашим услугам:

- **Baths of Anubis** — сражение внутри египетской пирамиды.
- **Cabin Fever** — битва в домике: террористы засели в комнатах, в детской и на кухне.
- **Civil Unrest** — бой развернется на улице города и внутри здания, где окопались враги.
- **Enemy Territory** — нужно попасть в здание через узкую шахту и уничтожить всех врагов.
- **Hive** — битва на складе с наркобаронами, засевшими за ящиками, коробками и бочками.
- **Interval-17** — сражение на базе дальноточных бойцов — в больших полупустых ангарах.
- **Nova-corp** — разгром бандитов в здании корпорации Nova, где и окопались враги.
- **Office Space 2** — офисное здание, где необходимо спасти заложников.

№8. GTA: San Andreas

Что: 4 модели танков, 3 модели самолетов, 2 модели кораблей, 12 моделей автомобилей, 16 модификаций

Где брать: Игровая зона I



Самая любопытная модификация нынешней подборки называется **Back to Reality**. После ее установки автомобили начинают расходовать бензин. Так что теперь во время погони у бедняги Сиджея может закончиться горючее и железный конь встанет как вкопанный. Отсюда вывод — прежде чем браться за выполнение миссии, нелишним будет заглянуть на местную заправку и залить полный бак.

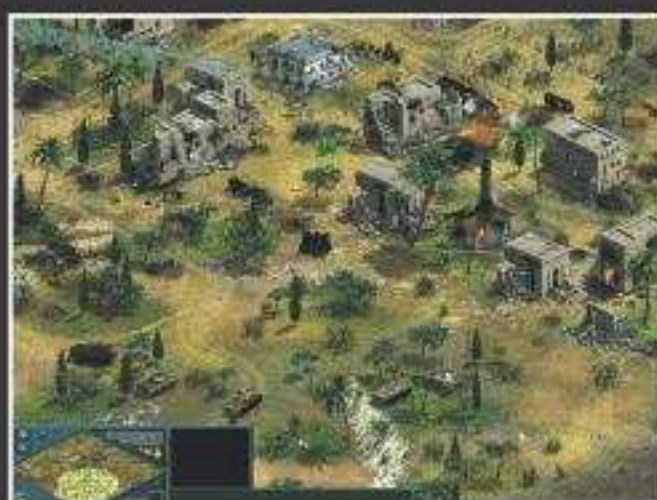
Другие модификации:

- **Camorra** — Сиджей и компания превращаются в мафиозо, а их родина — в маленькую Италию.
- **Driver** — к услугам Карла машина с шофером и личный вертолет с пилотом и охраной.
- **Extreme Park** — парк для рискованных мотоциклетных трюков.

Тема dvd

Модификация для игры «Противостояние. Битва за черное золото» — «FMRM Война за черное золото»

● Что: Модификация ● Игра: Противостояние: Битва за черное золото ● Разработчик: FMRM Team
● Что нового: Геймплей, юниты, постройки, карты ● Размер: 90 Мб ● Где брать: ДемоБлок/Темы DVD



Захватите Ирак и станьте нефтяным магнатом!

Танки грязи не боятся — боевые характеристики большинства юнитов максимально приближены к реальности. Воевать стало сложнее, но интереснее

Территориальный вопрос — шесть новых высококачественных карт, где вы можете опробовать все фишки мода.

Там, где пехота не пройдет и бронепоезд не промчится — новые образцы техники: самолет-разведчик ЕЗС «Хокай», автомобили БАЗ-2110 и Audi A6, истребитель-бомбардировщик «Торнадо», десантный самолет Ан-72, боевой вертолет Ми-28, 82-мм миномет



«Поднос» и десятки других.

Совместимость — все нововведения успешно работают не только на картах модификации, но и в оригинальных миссиях.

● **California Adventure Pack** — новый заснеженный антураж и лыжи как средство передвижения.

● **RealFX** — правдоподобная смена дня и ночи.

● **Rolex Wrist Watch** — Карл будет смотреть время на циферблате новеньких «Ролекс».

● **Skateboarding Crew** — земляки главного героя примерят костюмы скейтбордистов.

● **Street Racing Posters** — новые рекламные щиты, восхваляющие стритрейсеров.

● **Total Gang** — зверская внешность для всех бандитов города.

● **U.N.O. Sports Boxsack** — стильная боксерская груша для спортзалов

● **Wheel** — блестящие колеса для всех машин.

Также вас ждут модели танков — **King Tiger**, **Tiger**, **Panther** и **KB-1**, новые корабли — **Elco 80 PT**, **Russian Flot**, скоростные самолеты **Fi-156 Storch**, **JU-87** и подборка из двенадцати стильных автомобилей.

№9. Half-Life 2

Что: 7 карт, 1 модификация

Где брать: Игровая зона II



Модификация The Lost Chapters

Лучшее дополнение в сегодняшней подборке называется **The Lost Chapters**, где вас ждут две миссии. В первой миссии вы оказываетесь на улице полуразрушенного города, который терроризирует огромный двуногий робот. Уничтожьте его с помощью ракетницы и автомата. Ну а во втором уровне вы отправитесь на просторное побережье, где сможете оседлать багги, с помощью которого устраните жуткого летающего монстра.

Кроме того, вас ждут карты:

- **Allout source 2**
- **Carpark**
- **NPCS**
- **Outpost 712**
- **Rubicon**
- **Stadium**
- **XM1**

№10. Crashday

Что: 10 карт, 3 машины

Где брать: Игровая зона II



Лучшие карты:

- **4 Fools Stuntmen** — здесь вы отлично повеселитесь, прыгая с трамплинов.

Toshiba рекомендует Microsoft® Windows® XP



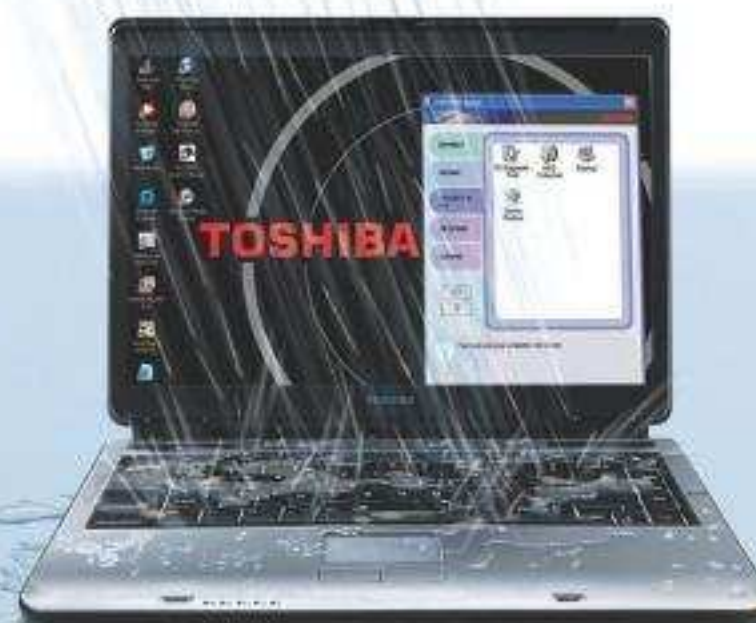
Toshiba Satellite A100

Технологии непотопляемого комфорта

Satellite A100-233

- Технология Intel® Centrino® Duo для мобильных ПК
 - процессор Intel® Core™ Duo T2300 (1,66 ГГц, 667 МГц FSB, L2-кэш 2 Мб)
 - беспроводной адаптер Intel® PRO/Wireless 3945ABG
 - чипсет Intel® 945 PM Express
- ОС Microsoft® Windows® XP Home Edition
- TruBrite экран 15,4" WXGA
- Оперативная память 512 Мб
- Видеокарта ATI X1600 (512 Мб HyperMemory™)
- Жесткий диск 60 Гб
- DVD Super Multi (DL)
- Wi-Fi

Водонепроницаемая клавиатура!



Satellite A100-237

- Технология Intel® Centrino® Duo для мобильных ПК
 - процессор Intel® Core™ Duo 2500 (2 ГГц, 667 МГц FSB, L2-кэш 2 Мб)
 - беспроводной адаптер Intel® PRO/Wireless 3945ABG
 - чипсет Intel® 945 PM Express
- ОС Microsoft® Windows® XP Home Edition
- TruBrite экран 15,4" WXGA+
- Оперативная память 1 Гб
- Видеокарта ATI X1600 (512 Мб HyperMemory™)
- Жесткий диск 120 Гб
- DVD Super Multi (DL)
- Wi-Fi, Bluetooth



Satellite P100-221

- Технология Intel® Centrino® Duo для мобильных ПК
 - процессор Intel® Core™ Duo 2500 (2 ГГц, 667 МГц FSB, L2-кэш 2 Мб)
 - беспроводной адаптер Intel® PRO/Wireless 3945ABG
 - чипсет Intel® 945 PM Express
- ОС Microsoft® Windows® XP Home Edition
- TruBrite экран 17" WXGA+
- Оперативная память 1 Гб
- Видеокарта nVidia® GeForce™ Go 7900 (512 Мб VRAM)
- Жесткий диск 120 Гб
- DVD Super Multi (DL)
- Wi-Fi, Bluetooth

512 Мб видеопам'яті
на GeForce™ Go 7900!



на правах рекламы

Celeron, Celeron Inside, Centrio, Centrio Logo, Core Inside, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel vPro, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, Xeon Phi, Xeon Phi Inside являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации Intel или ее подразделениям на территории США и/или других стран. Microsoft и Windows являются зарегистрированными торговыми марками корпорации Microsoft Corporation в США, а также в других странах.

www.toshiba.com.ru

TOSHIBA

Представлен в:

М.видео
(495) 777-777-5

Эльдорадо
(495) 774 00 00

Техносила
(495) 777-8-777

POLARIS
(495) 7-55555-7

Тема dvd | Девять самых интересных модов для Half-Life 2

● Что: Восемь модификаций ● Игра: Half-Life 2 ● Разработчики: Очень большой список ● Что нового: Уровни, звуки, сюжеты и музыка ● Размер: 290 Мб
● Где брать: Темы DVD

Девять абсолютно новых сносшибательных приключений!



Day 13

К вашим услугам три отменных карты, где развернутся ожесточенные сражения с комбайнами, хедкрабами и зомби. Сюжет мода туманен, но, судя по всему, нам снова придется выполнить задание таинственного G-Man'a, который в самом начале игры бормочет нечто нечленораздельное, после чего главгероя выкидывают прямо в гущу врагов. В целом — сложный и очень адреналиновый мод.



Nuclear Plant

Еще одна работа по мотивам DOOM. На этот раз — уже второй уровень игры, воссозданный на движке Half-Life 2 с поразительной точностью. Коридоры, лифты, рубильники и, конечно, враги расположены точно так же, как и в первом DOOM. Правда, автор резко увеличил силу врагов, так что играть очень и очень сложно. Убивают на раз.



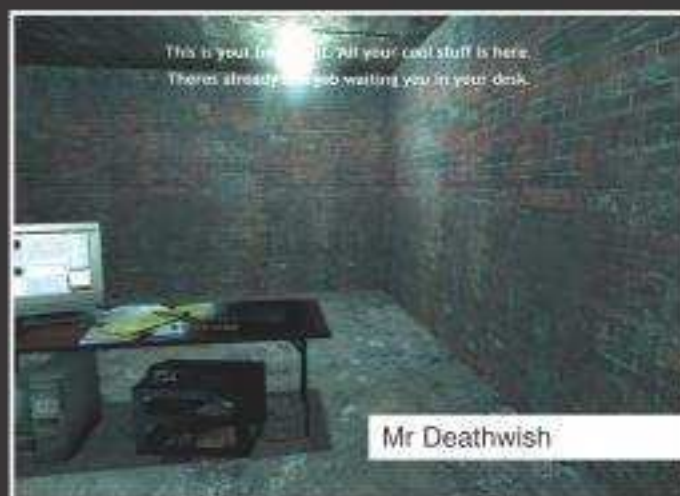
Shantytown

Поверьте на слово — это самый необычный мод для Half-Life 2, который вам доводилось видеть. С легкой руки автора бодрый экшен превратился в... размеренный квест! Вид на происходящее — строго со стороны, управление подопечным персонажем — исключительно мышкой. Кроме того, вас ждут множественные диалоги, обширный инвентарь и, конечно, любопытный сюжет.



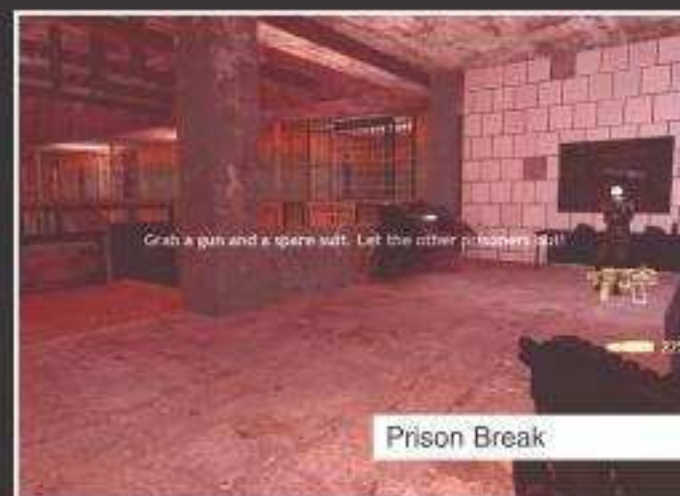
Return of the Resistance:
Глава первая

Старичок Гордон Фримен снова рвется в бой. На этот раз ему необходимо помочь местным партизанам, которые угодили в засаду комбайнов. В первую очередь модификация понравится тем, кто любит много стрелять, ибо тут врагов не просто много, а очень много. Ну и кроме отчаянных перестрелок вас ждет интересный сюжет, повествующий о тяжелой жизни сопротивления в City 17.



Mr Deathwish

Первая глава из жизни наемного убийцы, который служит в клане под названием «Чистильщики». Что чистят эти граждане, автор не раскрыл, но стрелять придется много. Всего в моде четыре карты, где вас ожидают и жестокие перестрелки в городе, и путешествие по жуткой канализации, и веселые гонки на машинах. Жаль только, что мод быстро заканчивается, так что с нетерпением ждем второй главы.



Prison Break

В этой модификации вам предстоит взять под свой контроль безымянного заключенного и помочь ему унести ноги из кутузки.

Хотя дополнение не может похвастаться качественным дизайном, зато отличается весьма пристойным и интригующим сюжетом, кучей толково сделанных скриптов и увлекательными перестрелками.



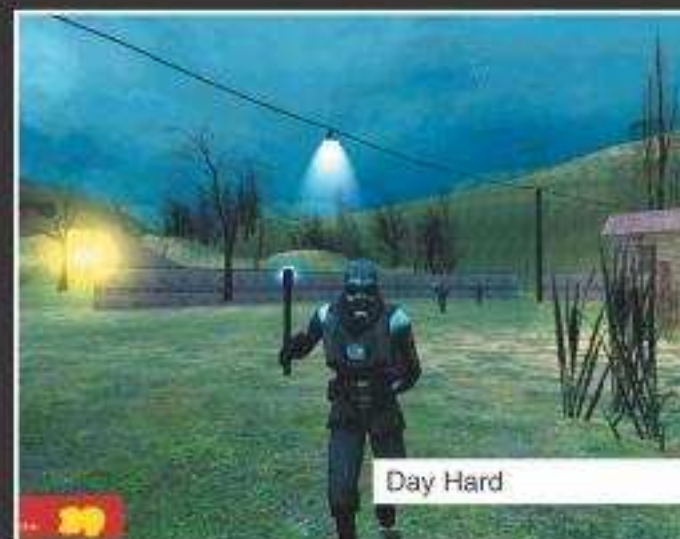
Hanger

Фанаты оригинального DOOM — ликуйте. Перед вами ремейк самой первой карты этой игры, причем ремейк убедительный. Автор в точности воспроизвел архитектуру уровня, до мелочей повторил дизайн и даже врагов расставил в точности как в оригинале. В роли противников, понятно, выступают оперативники Объединенных сил и свирепые зомби.



Ravenholm

Без сомнения это один из лучших модов, вышедших за последнее время. На протяжении целых двадцати уровней вам предстоит путешествовать по жуткому городу Рэвенхолму, где, как мы помним по оригинальному Half-Life 2, давно уже заправляют зомби. Геймплей в целом прост, но очень увлекательный. В общем — отличный мод с толковым сюжетом.



Day Hard

Одна из самых качественных сюжетных модификаций для Half-Life 2. Мод примечателен очень интересным сюжетом и просто-таки искрометным юмором. Кроме того, автор с нуля нарисовал множество персонажей, а также серьезно переделал оригинальные пушки игры. В общем, перед вами чертовски интересный, хотя и довольно сложный мод. Рекомендуем.

● **Big X the Best** — небольшой поселок, где вас ждут крутые повороты, препятствия и два туннеля.

● **Bloody Wheels** — здесь нет ни единого поворота, но зато трамплинов хоть отбавляй.

● **Crash n Nide** — небольшой город с кучей поворотов, препятствий и взрывающихся бочек.

● **Jolly Jumper** — множество трамплинов для лихих прыжков на высокой скорости.

● **Jump da Road** — прямая трасса, где можно разогнаться и совершить прыжок с трамплина.

● **Notfinshed** — кольцевая трасса со множеством узких и широких участков и поворотов.

● **Rick 01** — трасса с огромным количеством опасных поворотов и несколькими трамплинами.

● **Rock n Race** — кольцевая трасса с четырьмя опасными виражами.

● **Shake Your Ass** — большое поле с неровной поверхностью и с несколькими трамплинами.

Три автомобиля:

● **Grand Mercury Marquis 1982**

● **High Pressure 1978**

● **Trabant**

№11. Star Wars: Battlefront 2

Что: 5 карт, 5 модификаций

Где брать: Игровая зона II



Миссия Attacking a Star Destroyer

Пять любопытных модификаций:

● **Anakin vs Mace Windu** — бесстрашный Анакин шинкует Мейса Винду на планете Корускант.

● **Boba e Jango vs Solo e Chewie** — Боба и Джанго Фетт сражаются с Ханом Соло и Чуви на планете Мос-Эйсли.

● **Guards Jedi Clones** — темные джедаи меряются силами со светлыми джедаями на планете Набу.

● **Han vs. Luke Stormedition** — бывшие друзья Хан и Люк стали злейшими врагами. Кто победит в этой дуэли, зависит только от вас.

Пять карт:

● **ARF**

● **Attacking a Star Destroyer**

● **Del Raxus Prime**

● **Geonosis 3**

● **Kashyyyk Super**

№12. The Sims 2

Что: 3 предмета обстановки, набор автомобилей, 6 скинов симов, 1 дом, два жилых квартала, набор деревьев для сада, аквапарк, 18 наборов одежды

Где: Игровая зона II

Увесистая подборка, в которой нашлось место мужской и женской одежде всех фасонов и



стилей, двум жилым кварталам, набору садовых деревьев, аквапарку и изящной мебели.

№13. Lock On: Горячие скалы

Что: 5 миссий, 3 кампании

Где брать: Игровая зона II



Миссия MiG-29A

Подборка миссий:

● **Digitoxin PREEMPT** — патрулирование на F-10.

● **MiG-29A Mission** — разбомбите вражескую технику при помощи МиГ-29А возле города Анапы.

● **Precision Strike** — вы пилотируете российский Су-25, задача — уничтожить турецкие танки, что базируются возле Сухуми.

● **Smerch Hunt** — садитесь в американский A-10 и отправляйтесь спасать дружественные самолеты от врагов.

● **Wipe Em Out** — снова A-10; задача — уничтожить тяжелую технику врага, окопавшуюся недалеко от Феодосии.

Кампании:

● **Between Two Power** — на протяжении пятнадцати миссий вы будете воевать с Германией и Францией при помощи F-15.

● **Operation Censure** — пять сложных миссий, которые надо выполнить на американском F-15.

● **Red Hammer** — эта кампания состоит из десяти миссий, вы управляете российским Су-25, противники — Украина и США.

№14. Star Wars: Knights of the Old Republic 2 — The Sith Lords

Что: 14 модификаций

Где брать: Игровая зона II



Модификация New Force Powers



Global Technical Support

<http://www.kingmax.com/support/support.htm>

Серии нового поколения **DDR II**

Mars



DDR II 800/667 Long-DIMM

Venus



DDR II 667/533 SO-DIMM



DDR II 533/400

~ World's Smallest Flash Drive ~

Super Stick

Ёмкость до **2GB**

Подарок: мобильный шнурок на руку



KINGMAX®
Yours forever

Tel: +886-3-5515289 / Fax: +886-3-5558058
Sale contact: allison.wu@kingmaxdigi.com.tw
<http://www.kingmax.com>

Distributor:

marlion marlion marlion marlion marlion
PatiArch Approved Memory

В этой подборке из четырнадцати дополнений отдельного упоминания заслуживает **Dark Apprentice** — модификация, которая наряду с новыми моделями игроков и брони порадуется вас сюжетом, раскрывающимся по мере выполнения квестов, напрямую связанных с персонажами и сюжетом первой части **Knights of the Old Republic**.

Прочие модификации:

- **Movie Saber Mode** — световые мечи из всех частей «Звездных войн».
- **Revan Robes** — новая одежда для Рэвана из первой части игры.
- **New Force Powers** — внушительный набор новых трюков с Силой.
- **Prequel Style Robes** — уникальная одежда для всех участников боевой группы.
- **NihilusMask** — маска одного из ситхов.
- **Movie Style Jedi Robes** — набор аутентичных накидок и комбинезонов.
- **Remote Influence** — дроид Бао-Дура теперь приносит куда больше пользы.
- **Lightsaber Sounds** — новые звуки световых мечей.
- **Choke** — почувствуйте себя Дартом Вейдером — душите всех без разбору.
- **Retro Launcher** — титульный экран в стиле фильма «Звездные войны».
- **Lord Mathus Saber Pack** — стильные мечи и уникальные кристаллы Силы.

№15. Age of Empires 3

Что: 1 кампания, 4 карты, 5 сценариев

Где брать: Игровая зона II



Сценарий The Invasion of Quebec

Roanoke 2: Mysteries of the Ones — вторая часть кампании, которую мы выкладывали несколько номеров назад. На протяжении 29 сценариев перед вами раскроется весьма запутанная история главгероини Вирджинии, преследуемой таинственным незнакомцем.

Карты:

- **Nevada & Hawaii**
- **Newfoundland & Falkland Islands**
- **Prairie**
- **War**

Сценарии:

- **Islands of Mystery**
- **Take over the World**
- **The Invasion of Quebec**
- **The Trials**
- **WW2: The Push to Berlin**

№16. Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Что: 3 модификации

Где брать: Игровая зона II

Три модификации:

- **Eternity** — новые модели оружия, переделанная анимация старых стволов и измененные звуки.

Тема dvd Unreal Tournament 2004 — модификация UTXMP

Что: Модификация • Игра: Unreal Tournament 2004 • Разработчик: Free Monkey Interactive • Что нового: Режим игры, классы бойцов, карты, оружие, техника • Размер: 297 Мб • Где брать: Темы DVD



Новые сражения в Unreal Tournament 2004

Глобальная модификация UTXMP — это совершенно новый мир, доселе не виданный во вселенной Unreal Tournament 2004. Вас ждут:

- 14 карт, которые отличаются разным ландшафтом и атмосферой. Тут вам и солнечные пляжи Майами, и мрачные катакомбы средневековья.
- Необычное футуристическое оружие — гранатометы, огнеметы, ракетницы, винтовки и автоматы.
- Новые танки и джипы, еще более внушительные и мощные, чем в



оригинале.

- Уникальный режим игры. Цель — захватить четыре важных артефакта.



Модификация Star Wars — Team Commander

- **Star Wars — Team Commander** — Макс с бластером наперевес отстреливает имперских штурмовиков.

- **Shepherd FPS Second** — небольшая модификация, которая превращает любимую игру в экшен от первого лица.

№17. DOOM 3: Resurrection of Evil

Что: 2 карты, 7 модификаций

Где брать: Игровая зона II



Модификация Damnatio Memoriae

Лучшая работа в прошлом месяце — большой мод **Damnatio Memoriae**. Вкратце сюжет. На дворе 2970 год, вы прибыли на отдаленную планету для того, чтобы открыть

свой собственный и жутко прибыльный бизнес. Но, как всегда, в дело вмешались вездесущие пришельцы и испортили вам всю малину. И вот вы в тюрьме — ждете смертной казни. Покажите инопланетянам фигу — сбежите из кутузки и надавайте им тумаков.

Другие модификации:

- **Doom3 Sound**
- **Enhanced Firepower**
- **Future Guns**
- **Lasersite**
- **Quake3arena chaingun style**
- **Ultra realistic shotgun**

Две увлекательные карты:

- **Tested 2**
- **Trite Breeding facility plus**

№18. Перл-Харбор

Что: 7 миссий, 4 скина

Где брать: Игровая зона III



Миссия Hasse Wind

Новые миссии:

- **Guam** — вы за штурвалом английского Mk.III. Задача — уничтожить японские истребители, что кружат над Тихим океаном.
- **Hasse Wind** — оседлайте маленький финский самолет B-239 и сбейте советские истребители.

224 СТРАНИЦЫ 8 GB DVD

ВОКРУГ ИГРЫ

ПОЛЕТЫ В ИГРЕ И НАЯВУ

МОЖЕТ ЛИ АВИАСИМУЛЯТОР ПОМОЧЬ В УПРАВЛЕНИИ РЕАЛЬНЫМ САМОЛЕТОМ? ЧТОБЫ ВЫЯСНИТЬ ЭТО, НАШ ВИРТУАЛЬНЫЙ АС ТИМУР ХОРЕВ ОТПРАВИЛСЯ В НЕБЕСА НА «ЦЕССНЕ». РЕПОРТАЖ О ЕГО ПРИКЛЮЧЕНИЯХ ПОД ОБЛАКАМИ ЧИТАЙТЕ НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА, А ФИЛЬМ — СМОТРИТЕ НА НАШЕМ DVD.



КРАСНАЯ КНИГА

ТРОЛЛИ

МЫ НАЧИНАЕМ СЕРИЮ ОПИСАНИЙ РАЗНООБРАЗНЫХ СКАЗОЧНЫХ И ФАНТАСТИЧЕСКИХ СУЩЕСТВ, ВСТРЕЧАЮЩИХСЯ В ИГРАХ. ПЕРВАЯ СТАТЬЯ — «ТРОЛЛИ» — В ПОДРОБНОСТЯХ РАСПИСЫВАЕТ БЫТ, ОБЫЧАИ И НРАВЫ ЭТИХ КОВАРНЫХ, НО СИМПАТИЧНЫХ СУЩЕСТВ.



СУДЬБА ХИТА

OT DUNE 2 ДО COMMAND & CONQUER

В ПРЕДВЕРИИ ВЫХОДА COMMAND & CONQUER 3, КОТОРОГО ТАК ЖДЕТ ВСЕ ИГРАЮЩЕЕ ЧЕЛОВЕЧЕСТВО, — ПОДРОБНЫЙ РАССКАЗ ОБО ВСЕХ ИГРАХ СЕРИИ, УДАЧАХ И ПРОВАЛАХ.



СОВЕТЫ МАСТЕРОВ

HEROES OF MIGHT & MAGIC V

С ЭТОГО НОМЕРА ПУБЛИКУЕТСЯ ЦИКЛ СТРАТЕГИЧЕСКИХ И ТАКТИЧЕСКИХ СОВЕТОВ ПО РАСАМ ПЯТЫХ «ГЕРОЕВ». ПЕРВАЯ СТАТЬЯ ПОСВЯЩЕНА ОБИТАТЕЛЯМ ИНФЕРНО — ДЕМОНАМ.



ИГРА НА ВЫСШЕМ УРОВНЕ

● **Hickam Field** — станьте пилотом американского F6F-3 и ликвидируйте японские штурмовики.

● **Leyte** — к вашим услугам американский F6A-5. Задача — провести разведку воздушной территории в одном из районов Тихого океана.

● **Morsermania** — вы должны захватить американский P-38 и с его помощью разбомбить немецкий аэродром, который находится в районе города Сен-Ло.

● **Nagasaki Escort** — над островом Кюсю кружат японские истребители, вы должны сбить их, используя для этого американский P-51D-20NA.

● **Open Ended Marianas Missions** — разведайте обстановку над Тихим океаном, используя для этого американский самолет F4U-1D.

Скины самолетов:

- Azul
- Horten 229
- Ki-43 2
- Ki-43 8

№19. Pro Evolution Soccer 5

Что: 6 программ, 8 стадионов, 2 комплекта лиц,

1 набор мячей, 1 модификация

Где брать: Игровая зона III



Подборка стадионов

Модификации:

● **UEFA Champions League** — стадион Stade de France, рекламные щиты и мяч Лиги чемпионов.

Стадионы:

- Stadiums Update Pack 3
- Volkswagen Arena

Комплекты фотореалистичных лиц:

- Barcelona Faces Pack
- King Bob Faces Pack

Красивые мячи:

- Adidas

Программы:

- DKZ Studio
- Game Graphic Studio
- Kit Server
- Kit Server Management
- WES Editor
- GDB Manager

№20. Operation Flashpoint

Что: 6 модификаций

Где брать: Игровая зона III



Кампания Too Young To Die

Не пропустите кампанию под названием **Too Young To Die**, которая рассказывает о нелегкой судьбе новобранцев в армии НАТО. Не успел ваш герой подписать контракт и прибыть в армию, как на его часть уже напали советские солдаты. Но он и его сослуживцы оказались не из пугливых и теперь готовятся задать врагу знатную трепку. На протяжении семи миссий вам предстоит отражать танковые атаки и морские десанты, сбивать вертолеты и прикрывать товарищей. Нелегко, но очень увлекательно.

Прочие модификации:

CSJ socR — набор военных лодок.

Decisive Killing Machines — две модели артиллерийских установок.

EuroFighter — модель европейского истребителя.

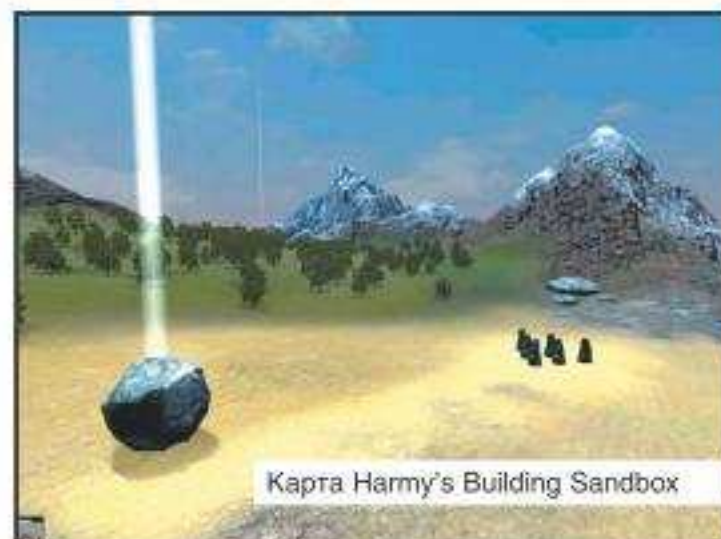
LEOPARD 2 A6 — красивая модель танка.

MultiCam — набор солдат.

№21. Black & White 2

Что: 2 карты, 5 скинов

Где брать: Игровая зона III



Карта Hamy's Building Sandbox

Лучшие карты:

● **Paradise Island** — уютный островок, где среди бамбука и лиан живут многочисленные племена греков и ноурус.

● **Greenpatch Island** — живописный остров, заросший хвойными лесами. Живут здесь ацтеки и японцы.

Скины:

- Notnilc Yelmuch's Turtle
- Ninja Turtles
- Creatures Start Up Screen
- Float Lion
- Hell Pizza's Armored Ape

№22. Diablo 2: Lord of Destruction

Что: 5 модификаций

Где брать: Игровая зона III



Модификация Xmas Season

Пять модификаций для нестареющего хита Blizzard. Самый интересный мод — **Xmas Season**. Как нетрудно догадаться из названия, он добавляет в игру зимние декорации со снегом, елками и тому подобными рождественскими радостями.

Остальные модификации:

- **Unholy Wars** — множество изменений в геймплее.
- **VTest Patch** — модификация для тестирования рунных слов.
- **FireVelvetUI** — замена интерфейса на новый, гораздо более яркий и красочный.
- **DropMod** — увеличивает шанс выпадения уникальных вещей из убитых монстров.

№23. Unreal Tournament 2004

Что: 11 карт

Где брать: Игровая зона III



Карта Azure

Лучшая карта в нынешней подборке называется **Azure**. В ней есть огромный замок с двумя большими залами, где завязываются самые жаркие схватки, а также несколько узких коридорчиков и мрачных каморок. А если вам станет душно, всегда можно выбежать во двор крепости — широкий и светлый.

Не пропустите и другие карты:

- **Chaotic-Outpost**
- **Forbidden Temples**
- **Hang Em High**
- **Meldrak**

- **Nieves-Arena**
- **Revelation**
- **Sand Arena Ligh**
- **TCMP-Taboo**
- **Temple Of Scrotius 2006**
- **VRS-Nebula**

№24. Warcraft III

Что: 12 карт

Где брать: Игровая зона III



Kapra Isles at War RPG

Лучшая карта подборки — **Isles at War RPG**. Молодой рыцарь вырос и решил покинуть свое родное село, чтобы отправиться в опаснейшее путешествие. Он будет сражаться в лесах с нежитью, беседовать в деревнях с местными жителями и заговариваться в многочисленных магазинах продовольствием. Увлекательный сказочный сюжет и множество квестов.

Не пропустите и другие карты:

- **Counterstrike Tactics**
- **Kamikaze arena**
- **Kingdoms and Heroes**
- **Legends of Power**
- **Pokemon Challenge**
- **Ripper**

- **Shrine of Ultimate Power-Ashenvale**
- **The Molten Core**
- **The Three Rageing Rivers**
- **War Of Chaos**
- **World War New Era**

№25. Warhammer 40 000: Dawn of War — Winter Assault

Что: 2 модификации, 7 карт

Где брать: Игровая зона III



Модификация Heroes: Dawn of War Role-playing

Новые модификации:

- **Closer to Codex Firestorm** — множество новых юнитов для космических десантников и армии хаоса.

- **Heroes: Dawn of War Role-playing** — совершенно потрясающая модификация, добавляющая в вашу любимую стратегию элементы ролевой игры — отныне все отряды получают в боях опыт и улучшают свои навыки.

Карты:

- **Agriworld**
- **Chaos Labyrinth**
- **Crossing of the River Styx**
- **Delphinus XII: Coelacanth Fortress**
- **Dunkirk Spaceport**
- **Icefields & Eternal Winter**
- **Kessel**

ПАТЧИ 6 ПАТЧЕЙ ДЛЯ САМЫХ АКТУАЛЬНЫХ ИГР



Корсары 3

Версия: 1.4.1

★★★★★



Космические рейнджеры 2

Версия: 1.6

★★★★★



Механоиды 2

Версия: 1.2.23

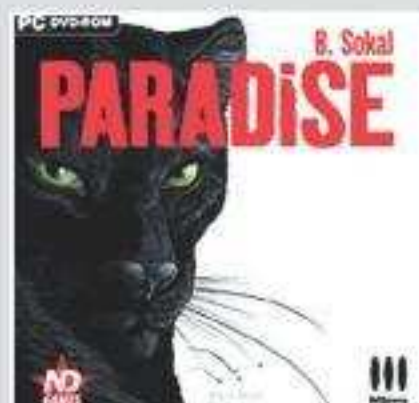
★★★★★



Hitman: Blood Money

Версия: 1.2

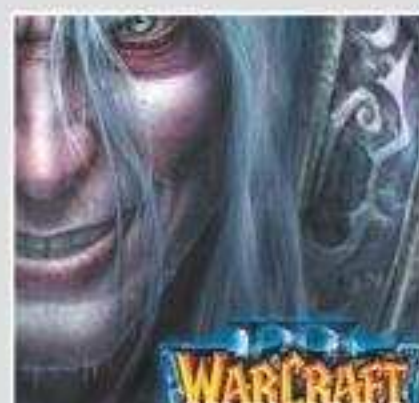
★★★★★



Paradise

Версия: 1.1.1

★★★★★



Warcraft III

Версия: 1.20e

★★★★★

РУКОВОДСТВА & ПРОХОЖДЕНИЯ

Профессиональные руководства и прохождения из журнала «Лучшие компьютерные игры»

Нашим издательским домом выпускается журнал «Лучшие компьютерные игры», главная рубрика которого посвящена руководствам и прохождениям. Спустя два месяца после выхода очередного его номера они попадают на DVD «Игромании» и публикуются на сайтах www.igromania.ru и www.lki.ru.

На нынешнем диске в рубрике «Руководства и прохождения» вас ждут материалы из июньского номера ЛКИ:

Act of War: High Treason, Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, Full Spectrum Warrior: Ten Hammers, Galactic Civilization II: Dread Lords, Tomb Raider: Legend, Scratches.

Помните, что материалы публикуются на диске в частично урезанной версии. В силу технических причин мы не ставим всякие мелкие изображения, таблицы и т. д.



Интересности



Бесплатная игра **Danger from the Deep** — управляя подводной лодкой, потопите конвои снабжения союзников. Отменная графика и качественные звуки — в комплекте.



Набор для создания сайта по мотивам игры **Rush for Berlin**. К вашим услугам скриншоты, игровая музыка, заголовки, иконки и арты.



DEATH ZONE

Counter-Strike: Source

Что: 2 карты, 7 моделей оружия, 4 скина игрока, 3 модификации
Где брать: DeathZone



Карта De Castiglione

Гвоздем нынешней подборки, без сомнений, становится карта De Castiglione, которая перенесет вас в средневековый европейский замок. Тамашние террористы вновь пытаются уничтожить ценные экспонаты, по пути разрушив парочку башен. Кроме того, на диске вас ждут семь моде-

лей оружия, четыре качественных шкурки для моделей игроков, а также три первостатейные модификации.

Quake 4

Что: 10 карт
Где брать: DeathZone



Карта Evil Gemini Rameke

Десяток новых карт: Belleauwood, Da hood, Dragon, Evil Gemini Rameke, Heat Godbike, Kittens Crossings, Oblivion, Sturmernte, The Stronghold, Twin Temples.



ФИНАЛ В МОСКВЕ НА КОМПЬЮТЕРАХ

ФРОНТ

призовой фонд финала

\$100000!

Quake 4 Open •

Warcraft III TFT •

Counter-Strike 1.6 •

- путевки на финал
- железные подарки
- потеря для зрителей

Отборочные турниры осеннего этапа

19-20.08.06
26-27.08.06
03.09.2006
09-10.09.06
16-17.09.06
23-24.09.06
30.09-01.10.06
07-08.10.06
14-15.10.06
28-29.10.06

Минск, клуб "V4"
Ростов-на-Дону, клуб "Турбина"
Нижний Новгород, клуб «Шлюз»
Санкт-Петербург, клуб "M19"
Екатеринбург, клуб "b100"
Новосибирск, клуб "Патриот"
Волгоград, клуб "Нашествие"
Пермь, клуб "Кислород"
Киев, клуб "C-club"
Москва



подробности на www.gigabyte.ru



www.gameinside.com

www.reborn.ru

www.v4.by

GIGABYTE
TECHNOLOGY



ВЕСЕЛОСТИ

Самые веселые игры месяца. Дайте отдых мозгам!

Что: 5 shareware-игр, 4 флэш-игры

Где брать: Рубрика «Веселости»



King's Blade — крестоносцы отдыхают от ратных подвигов, раскладывая по полкам щиты.



Microblots — звезды в опасности! Уберите все звездочки с игрового поля, чтобы их не похитили злые силы.



Teddy Factory — аврал на игрушечном заводе — срочно соберите разноцветных медведей и слонов!



Cubozoid — расстреляйте из арбалета разноцветные кубики.



Tiny Worlds — управляя веселым свинопасом, загоните одичавших хрюков в хлев.



Флэш-игра — 3D SWAT.



Флэш-игра — Missing In Action.



Флэш-игра — Tiny Combat.

ВМАНУЛЯ



2 демоверсии месяца, в которые стоит сыграть

Prey

Жанр: Action

Издатель: 2K Games

Разработчик: Human Head Studios, 3D Realms

В демоверсии: Первые миссии

Может получиться: Фантастический экшен в духе DOOM и Quake



Фантастическая история про жителей индейской резервации, которых в один несчастный день похитили и увезли на свою базу злобные инопланетяне. Главный герой — молодой индеец Томми — ухитрился вырваться из цепких щупалец гуманоидов и даже завладел их диковинным оружием. Теперь ему предстоит освободить родных туземцев и вернуться на матушку-землю, пробираясь сквозь ряды уродливых чудищ.

PRISM: Guard Shield

Жанр: Action

Издатель: Национальная гвардия США

Разработчик: Rival Interactive, Rebellion

В демоверсии: Первая миссия

Может получиться: Очередной боевик про будни американских военных



Похоже, у американских силовиков вошло в традицию радовать нас бесплатными экшенами. Начало было положено в 2002 году, когда вышла America's Army: Special Forces. Затем подтянулись моряки с бодрым симулятором NTE: Strike and Retrieve. Ну а в этом году свою лепту в общее дело внесет Национальная гвардия США. В демоверсии PRISM: Guard Shield вам предстоит, вооружившись пистолетом, штурмовой винтовкой и дробовиком, выбить бандитов с территории морского порта.

ИГРОВАЯ ЗОНА:
Дополнения для игры Lock On: Горячие скалы



ТЕМЫ DVD:
«Противостояние. Битва за черное золото». Модификация — «ГРММ Война за черное золото»



ВИДЕОМАНИЯ:
Видеопортал с Е3 2006



ИНТЕРЕСНОСТИ:
Бесплатная игра Danger From The Deep



ТЕМЫ DVD:
Half-Life 2 — Девять самых интересных модификаций



ВИДЕОМАНИЯ:
Эксклюзив — С.С.С.Р. Tiberium Wars — репортаж из EA Los Angeles



ДОПОЛНЕНИЯ ИГРОВОЙ ЗОНЫ:
Operation Flashpoint — Кампания для модификации Liberation 1941-1945 — SS Campaign



ДЕМОСЛОК:
Prey



ТЕМЫ DVD:
Unreal Tournament 2004 — Модификация UTXMP



ВИДЕОМАНИЯ • ДЕМО-ВЕРСИИ • КОДЕКС • СОФТ И ЖЕЛЕЗНЫЙ СОФТ ИГРОВАЯ ЗОНА • ИЗ ПЕРВЫХ РУК • РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ КИВЕРСПОРТ • ОНЛАЙНОВЫЕ ИГРЫ • МАШИНА ВРЕМЕНИ И МНОГОЕ ДРУГОЕ

НАЛЕ-ЛИЕ 2 — ДЕВЯТЬ САМЫХ ИНТЕРЕСНЫХ МОДИФИКАЦИЙ
UNREAL TOURNAMENT 2004 — МОДИФИКАЦИЯ УТХМР
«ПРОТИВООСТОЯНИЕ. БИТВА ЗА ЧЕРНОЕ ЗОЛОТО» МОДИФИКАЦИЯ
«ГРММ ВОЙНА ЗА ЧЕРНОЕ ЗОЛОТО»

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ МЕСЯЦА
THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION — ПЛАТИН ПРЮЖЕТ САНДРА
THE MOVIES: ДОПОЛНЕНИЕ PART OF A BODY
SID MEIER'S CIVILIZATION 4: СЦЕНАРИЙ RISE OF ROME
TRASKAMANA NATIONS: МОДИФИКАЦИЯ COAST
STAR WARS: EMPIRE AT WAR — КАРТА ULTIMATE WARS
THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2: МОДИФИКАЦИЯ INSOMNIA SIEGE
SWAT 4: THE STEPSKOV SYNDICATE — КАРТА NINE
GTA: SAN ANDREAS: МОДИФИКАЦИЯ DRIVER
И МНОЖЕСТВО ДРУГОГО

ВИДЕОРЕПОРТАЖ С Е3 2006
ЭКСКЛЮЗИВ: С.С.С.Р. TIBERIUM WARS — РЕПОРТАЖ ИЗ EA LOS ANGELES
PRE-PORTVIEW — METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE

ТЕМЫ DVD

ВИДЕОМАНИЯ

ВИДЕОРЕПОРТАЖ С Е3 2006

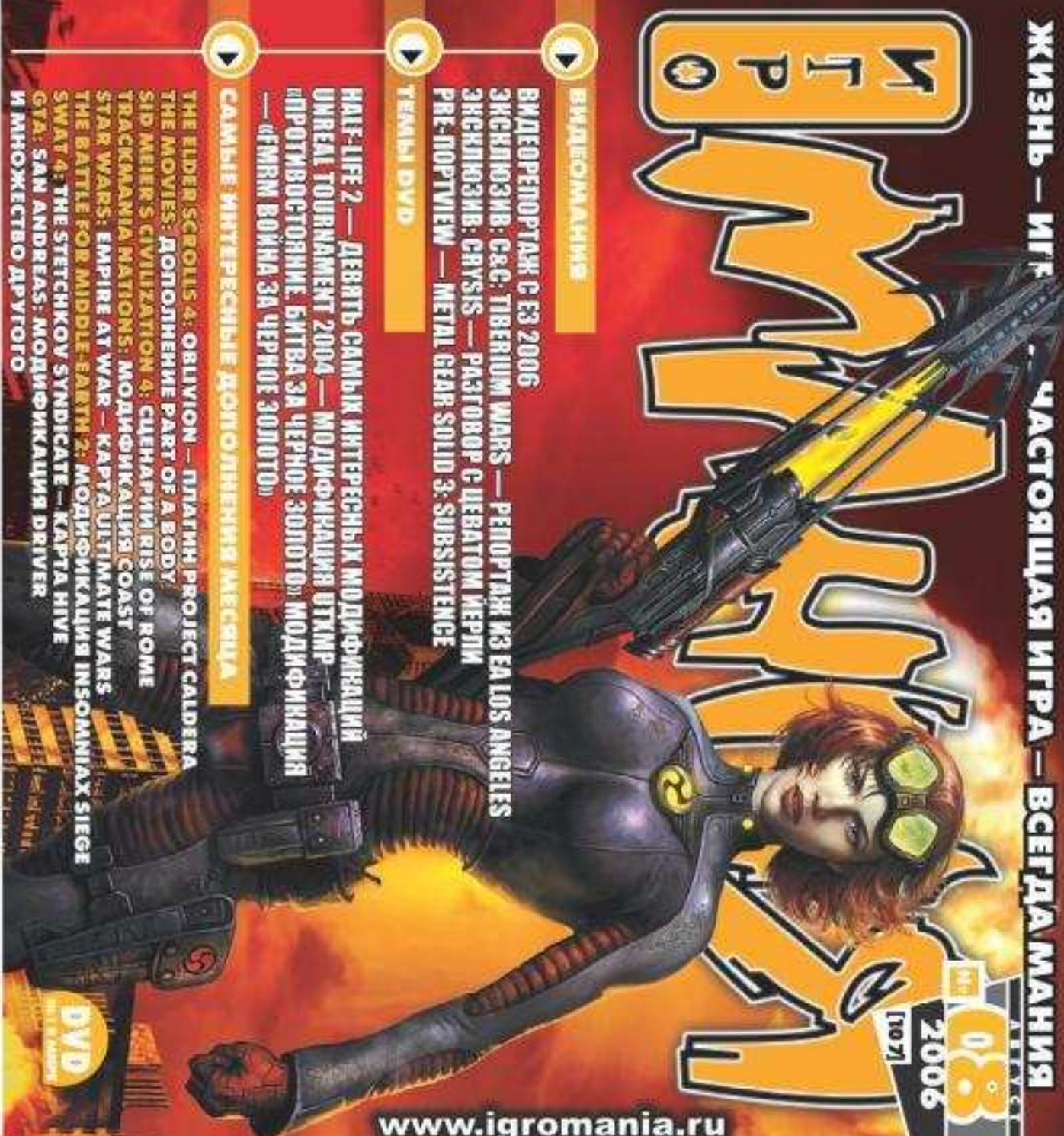
ЭКСКЛЮЗИВ: С.С.С.Р. TIBERIUM WARS — РЕПОРТАЖ ИЗ EA LOS ANGELES

PRE-PORTVIEW — METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE

ТЕМЫ DVD

ВИДЕОМАНИЯ

ЖИЗНЬ — ИГРОВАЯ ЗОНА — ЧАСТОЩАЯ ИГРА — ВСЕГДА МАНИЯ



www.igromania.ru

08
2006

ВМАНУЛЯ

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

Профессиональные руководства и прохождения из журнала «Лучшие компьютерные игры»

(Skill), Viper Mark2, подборка текстов

ВИДЕОУРОКИ

Создание модификаций для TES 4: Oblivion

Мир GTA: San Andreas. Часть 2

ИГРОВЫЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ

San Andreas Race Creator, SWAT 4: The Stetchkov Syndicate SDK, Crashday SDK, 3DS Max 8 SP3, 3D Photo Browser, EAWEExtractor

ВСКРЫТИЕ

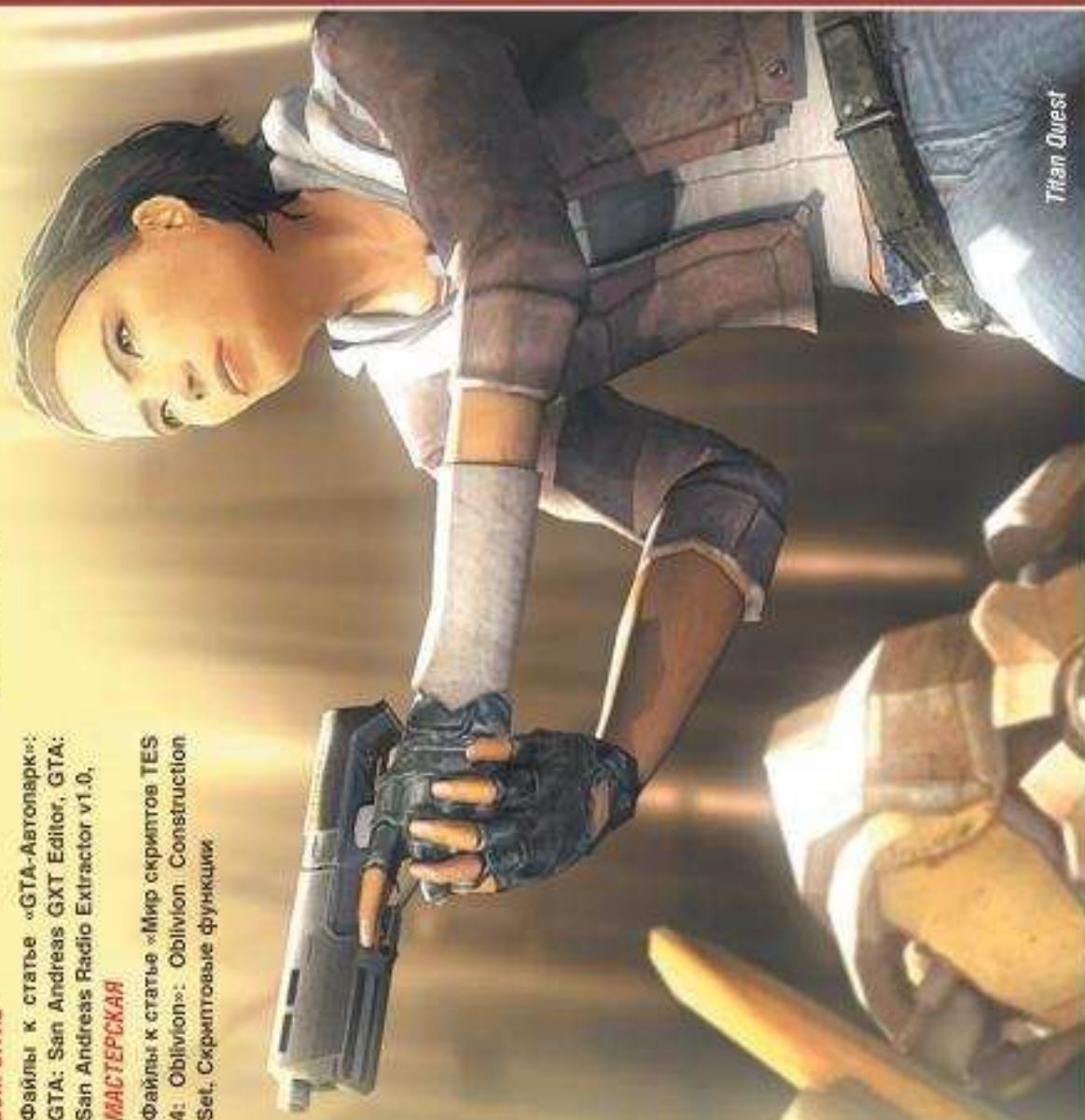
Файлы к статье «ГТА-Автопарк»

GTA: San Andreas GXT Editor, GTA: San Andreas Radio Extractor v1.0.

МАСТЕРСКАЯ

Файлы к статье «Мир скриптов TES 4: Oblivion»

Oblivion Construction Set. Скрытые функции



Titan Quest

Nero CD-DVD Speed 4.51.3.

Системные утилиты

CPU-Z 1.35, @ EVEREST Ultimate Edition 2005 2.81 Beta, OverSoft CPU Informer 1.0 Beta, SISOftware Sandra 2007 Lite 10.98.

КОДЕКС

Читерские программы

CheMax, ArtMoney, Trainer Creation Kit, Game Audio Player, Dragon Unpacker, Resource Hacker

СОХРАНЕНИЯ

Cars, Champion Sheep Rally, GTI Racing, Half-Life 2: Episode One, IHRA Drag Racing: Sportsman Edition, JetFighter 2015, Zoo Tycoon 2: African Adventure

ТРЕЙНЕРЫ

Half-Life 2: Episode One, Heroes of Might and Magic 5, Hitman: Blood Money, IHRA Drag Racing: Sportsman Edition, Marc Ecco's Getting Up: Contents Under Pressure, The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 2, Zoo Tycoon 2: African Adventure

ВЕСЕЛОСТИ

King's Blade, Microblots, Teddy Factory, Cubozoid, Tiny Worlds, 3D SWAT, Missing In Action, Tiny Combat, World Cup Fever.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Бесплатная игра Danger From The Deep. Набор для создания фансайта игры Rush For Berlin.

СТРОИТЕЛЬСТВО

Информация о моделях и текстурах, BMW 325i, Cart, Export car1, Export car2, Тяжелый истребитель (Hard lastreb), House, Райский Остров (Island), Легкий истребитель (Island Light), King, Man, Модель афроамериканца (Person), Siemens C45, СКИТ «МАНУЛЯ»

DirectX 9.0c, DivX 6.1, DOSBox 0.63 (вместе с DOSShell 1.2), Download Master, Fraps, Kaspersky Antivirus Personal 5.0, Kaspersky Anti-Hacker 1.8, ICQ (Lite 5.03 и Pro 2003b), K-Lite Mega Codec Pack 1.51, Light Alloy 3.5, Macromedia Flash Player 8.0, Microsoft .NET Framework 2.0, Process Explorer 10.05, QuickTime 7.0.4, RAD Video Tools, Spyboot — Search & Destroy 1.4, System Mechanic Professional 6.0s, Total Commander 6.54, VobSub 2.23, Winamp 5.13 и WinRAR 3.51

МАШИНА ВРЕМЕНИ

Asterix Mega Madness, Age of Mythology, Bust-A-Move 4, Cannon Fodder, Carmageddon, Command & Conquer, Diablo, MIG-29 Fulcrum, Micro Machines 2 Turbo Tournament

ПО ЖУРНАЛУ

Внекомпьютер

Vs System, Risk 2210, World of Warcraft RPG, A Game of Thrones, Necatomb, Magic: The Gathering

ДЕМОВЕРСИИ

Prey, PRISM: Guard Shield

ПАТЧИ

Корсары 3, Космические рейнджеры 2: Доминаторы, Механоиды 2: Война кланов, Hitman: Blood Money, Paradise, Warcraft III: The Frozen Throne

ЖЕЛЕЗНЫЙ СОФТ

Видеокарты и мониторы

NVIDIA ForceWare 91.31.

МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ

Intel Chipset Software Installation Utility 8.0.1.1002.

Оптические приводы и жесткие диски

БОНУСЫ «ИГРОВОЙ ЗОНЫ»

Heroes of Might and Magic 5: набор модификаций, Hearts of Iron 2: модификация CORE 2, Serious Sam 2: модификация Chris' Sound

ДОПОЛНЕНИЯ ИГРОВОЙ ЗОНЫ

Operation Flashpoint: Кампания для модификации Liberation 1941-1945, Rome: Total War: Историческая битва для модификации Rome: Total Realism, «Блицкриг 2»: Патч для кампании «Свещенная война», Warcraft III: Карта The Fire Gods v5.1a, Counter-Strike: Source: карта de_moonach v2.1, Counter-Strike 1.5: карты cs_bblcotka v2.0, de_trash_metal v2.0

КИБЕРСПОРТ

Залетим с турниров

Quake III Arena Retro: демки победных турниров российских игроков — от Barrysworld Eurocup до ESWC 2005.

ОБУЧЕНИЕ

Starcraft: игра протоссами против зепро, Warcraft III: The Frozen Throne — видеоуроки, Counter-Strike 1.6: начало начал

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ СЕТЕВЫХ ИГР

Counter-Strike: Source, Quake 4

СОФТ ДЛЯ ИГР

Counter-Strike, Warcraft III, Starcraft: Brood War и Quake 4

СОФТОВЕРНЫЙ НАБОР

Глобальный набор

GameShadow 2.2.0

СВЕЖАТИНА!

ASuite 1.1, iNetAdviser 4.5, MouseImp Pro Live! 1.3.0.5, nLite 1.0 RC8, NOB32 2.51.20, Startup Delayer 2.2.66, TaskSwitchXP Pro 2.0, USoft Internet Dialer 1.0, Volumouse 1.31

ИГРОМАНСКИЙ СТАНДАРТ

Ad-Aware, Adobe Reader 7.07 (в комплекте с Adobe Reader SpeedUp),

ВИДЕОМАНИЯ

Эксклюзив: C&C: TIBERIUM WARS — РЕПОРТАЖ ИЗ EA LOS ANGELES

Эксклюзив: CRYYSIS — РАЗГОВОР С ЦЕВАТОМ ЙЕРЛИ

PRE-PORTVIEW — METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE

ТЕМЫ DVD

HALF-LIFE 2 — ДЕВЯТЬ САМЫХ ИНТЕРЕСНЫХ МОДИФИКАЦИЙ UNREAL TOURNAMENT 2004 — МОДИФИКАЦИЯ УТХИР «ПРОТИВОСТОЯНИЕ. БИТВА ЗА ЗОЛОТО» ЧЕРНОЕ МОДИФИКАЦИЯ — «FWRM ВОЙНА ЗА ЧЕРНОЕ ЗОЛОТО»

ИГРОВАЯ ЗОНА

Лучшее для игр:

№1. The Elder Scrolls 4: Oblivion

№2. The Movies

№3. Sid Meier's Civilization 4

№4. TrackMania Nations

№5. Star Wars: Empire at War

№6. The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 2

№7. SWAT 4: The Stetchkov Syndicate

№8. GTA: San Andreas

№9. Half-Life 2

№10. Crashday

№11. Star Wars: Battlefront 2

№12. The Sims 2

№13. Lock On: Горячие скалы

№14. Star Wars: Knights of the Old Republic 2: The Sith Lords

№15. Age of Empires 3

№16. Max Payne 2: The Fall of Max Payne

№17. DOOM 3: Resurrection of Evil

№18. Перл-Харбор

№19. Pro Evolution Soccer 5

№20. Operation Flashpoint

№21. Black & White 2

№22. Diablo 2: Lord of Destruction

№23. Unreal Tournament 2004

№24. Warcraft III

№25. Warhammer 40 000: Dawn of War — Winter Assault

ИГРОВАЯ ЗОНА БОНУСЫ



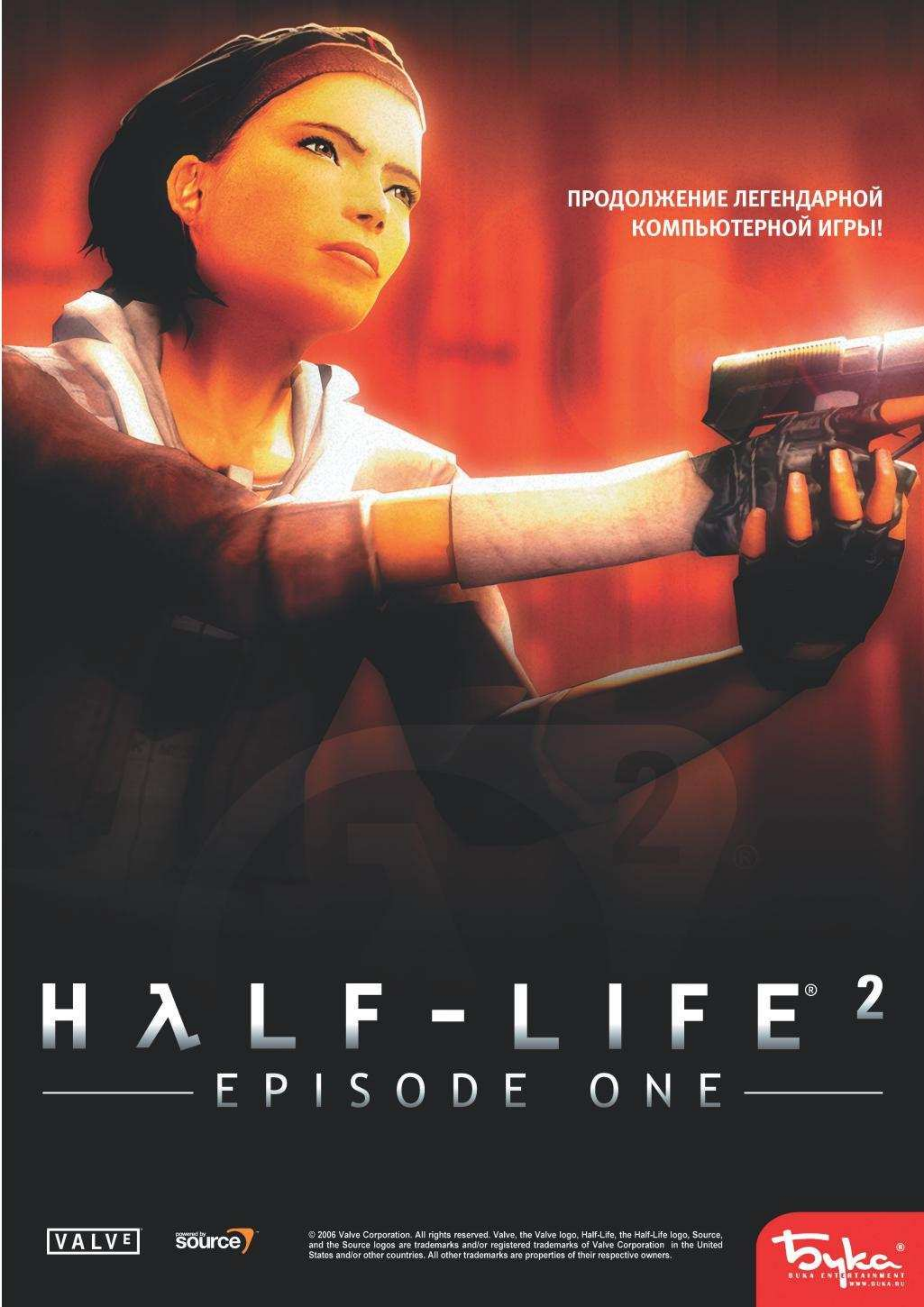
Набор первых модификаций для Heroes of Might and Magic 5, которые изменяют боевую систему и заменяют многих юнитов на тех, что были в третьих «Героях».



Модификация CORE 2 для Hearts of Iron 2. Теперь сражения, характеристики солдат и техники будут максимально приближены к реальности.



Chris' Sound для Serious Sam 2 — набор звуков для всех пушек в игре. Отныне сражения станут еще более брутальными и... шумными!

A promotional poster for the video game Half-Life 2: Episode One. The central figure is Ellie Vance, a young woman with dark hair tied back, wearing a white lab coat over a dark shirt. She is holding a futuristic, orange and black assault rifle with both hands, aiming it towards the right. The background is a dark, fiery red with a large, faint, stylized number '2' in the center. The lighting is dramatic, highlighting Ellie's face and the gun.

ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ
КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ!

HALF-LIFE® 2

— EPISODE ONE —

VALVE

powered by
source

© 2006 Valve Corporation. All rights reserved. Valve, the Valve logo, Half-Life, the Half-Life logo, Source, and the Source logos are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks are properties of their respective owners.

byka
GUKA ENTERTAINMENT
WWW.GUKA.RU





ЭКСКЛЮЗИВ: CRYISIS — РАЗГОВОР С ЦЕВАТОМ ЙЕРЛИ

Что: Первый настоящий next-gen-проект для PC. Создатели Far Cry объединили силы с EA, чтобы создать главную PC-игру 2007 года. Мы видели его своими глазами. Мы разговаривали с разработчиками, играли в игру и обо всем расскажем вам.

Когда: В этом номере.

Зачем: Про игру мы уже говорили, осталось пообщаться с одним из братьев Йерли, основателей Crytek. Также мы опубликуем фрагменты геймплея игры.



PRE-PORTVIEW — METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE

Что: Последний шедевр Хидео Кодзимы. Одна из немногих игр, которые могут называться искусством.

Когда: В этом номере, возможен перенос.

Зачем: По многочисленным просьбам наших зрителей. Этот материал просили сделать столько раз, что удивлялся даже Антон Логвинов. Впрочем, нам еще и подвернулся отличный повод...



УИЛЛ РАЙТ О SPORE НА E3

Что: Еще один рассказ Уилла Райта о Spore на E3.

Когда: В этом или следующем номере.

Зачем: Новая версия игры, новые впечатления. Spore оказалась гораздо, гораздо интереснее, чем мы думали.



www.vs-system.ru

Скорость
The Flash

Сила
Superman

Клуб Галактика - Москва,
м. Багратионовская ул. Кастанаевская, д. 4
Клуб Феникс - Санкт-Петербург, Лиговский
проспект, д. 44 Б

...в твоих руках.

Коллекционная карточная игра
Justice League of America.

- В издании представлены популярные персонажи вселенной DC Comics.
- Компания UDE проводит турниры Pro Circuit с призовым фондом 1.000.000 \$.
- Издание полностью совместимо со всеми продуктами VS System.
- Иллюстрации выполнены художником Alex Ross.



JUSTICE LEAGUE OF AMERICA and all related characters and elements are trademarks of and © DC Comics. (s05)
Upper Deck Entertainment and design are TMs or Reg. TMs of The Upper Deck Company. Vs. System and the card ho-
logram are TMs or Reg. TMs of The Upper Deck Company, LLC. ©2005 The Upper Deck Company. All Rights Reserved.

КЛУБ
НАСТОЛЬНЫХ
ИГР

www.portal-club.com

ПОРТАЛ

Коллекционные
карточные игры

D&D и другие
ролевые игры

Настольные игры

Настольные игры
с миниатюрами

Аксессуары для
настольных игр

Литература в жанре
фэнтези

В клубе «Портал» Вы можете принять участие в
официальных турнирах с системой
международного рейтинга.

Приняв участие в акциях клуба, Вы сможете
выиграть множество призов и подарков.

Адрес клуба: м. Тульская, Серпуховский вал д. 18/30



Андрей Александров

ЗАТЕРЯННЫЙ МИР

«ИГРОМАНИЯ» ОТПРАВЛЯЕТСЯ
В ПАРАЛЛЕЛЬНЫЙ МИР, ЧТОБЫ
ПРИРУЧИТЬ СТОДО ДИНОЗАВРОВ
И ОТПРАВИТЬ ИХ В БОЙ

Что?

Историко-познавательная стратегия про динозавров, доисторические людские племена, бравах ученых-исследователей и оригинальный интерфейс.

Как?

Держа в руках плюшевого динозавра и книжку «Они жили в мезозое» прорваться на прием к палеонтологам из компании «Новый Диск» и, после долгих слезных просьб, получить на руки окаменелый диск с пресс-версией игры ParaWorld.

Создатели стратегий, похоже, всерьез решили, что спастись от обидного клейма «клон» можно только одним способом — придумав очень оригинальный сеттинг. Не всяких там фантастических зергов напололам с фэнтезийными орками, а, например, сцепившихся в смертельном бою последователей да Винчи, магов восточной национальности и индейцев, вооруженных инопланетными технологиями. Это мы, если кто не понял, говорим об отретензированной в прошлом номере **Rise of Nations: Rise of Legends**.

Или вот другая оригинальная идея — самый разгар XX века, Сибирь, Красная армия и... противостоящие ей инопланетяне, прилетевшие за Тунгусским метеоритом (который, оказывается, был потерпевшим крушение космическим кораблем). Результатом всего этого стал «Сибирский конфликт», рассказ о котором вы можете прочесть прямо в нынешнем номере.

Эстафетную палочку тем временем собираются подхватить немцы из **SEK** — в разрабатываемой ими стратегии **ParaWorld** есть и люди, и динозавры, и прочая древняя живность. Причем все они — вы удивитесь! — азартно колошматят друг дружку. Занимательный исторический экскурс состоится уже осенью этого года, ну а пока нам посчастливилось познакомиться с пресс-версией игры.

Динозавры сошли со страниц

Вообще, идея, положенная немцами в основу сюжета, не сказать чтобы совсем оригинальна. Кое-кто из читателей наверняка уже вспомнил написанную Артуром Конан Дойлем книгу «Затерянный мир» ну или хотя бы один из фильмов по ее мотивам — там главные герои обязательно находили ранее не известный клочок земли, который был до краев забит динозаврами. Потом начинались разные приключения, битвы, погони, похищения и т. п.

Вот и наши немцы мыслят в том же направлении: на дворе — XIX век, тайная научная организация занимается исследо-

ванием путешествий во времени. Через некоторое время их попытки приводят к успеху — открыт путь в ParaWorld, загадочный мир, где, значит, бок о бок существуют магия, динозавры и даже примитивные людские племена. Туда отправляется тройка молодых ученых — главные герои игры. Все, кто в этой жизни посмотрел хотя бы «Парк Юрского периода», уже понимают, что такое вот путешествие никогда не обходится без проблем...

Загадочный мир сотрясает конфликт трех примитивных национальностей: это похожие на скандинавов **Norsemen**, самураи из **Dragon Clan** и африканцы **Dust Riders** (кстати, скопировать инопланетные расы с земных не самая лучшая, на наш взгляд, идея). Каждая сторона, как и полагается, обладает своими уникальными возможностями, хотя до такого разнообразия, как, например, в **Warcraft 3**, **ParaWorld**, конечно, далеко.

И да, граждане, расы разумных динозавров, которую наверняка уже рисует ваше воображение, в игре не наблюдается. Легендарные животные здесь сведены до уровня тупой и грубой рабочей силы: катать повозки, таскать на своей спине заряженные какой-то заразой катапульты, а то и просто колошматить мелких человечков своим хвостом — это они пожалуйста.

Но в целом сеттинг очень приятный — динозавры в компьютерных иг-



PARAWORLD

ЖАНР

СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ

ИЗДАТЕЛЬ

SUNFLOWERS

РАЗРАБОТЧИК

SEK

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

НОВЫЙ ДИСК

ПОХОЖЕСТЬ

СЕРИЯ WARCRRAFT

МУЛЬТИПЛЕЕР

ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ

ДАТА ВЫХОДА

ОСЕНЬ 2006 ГОДА

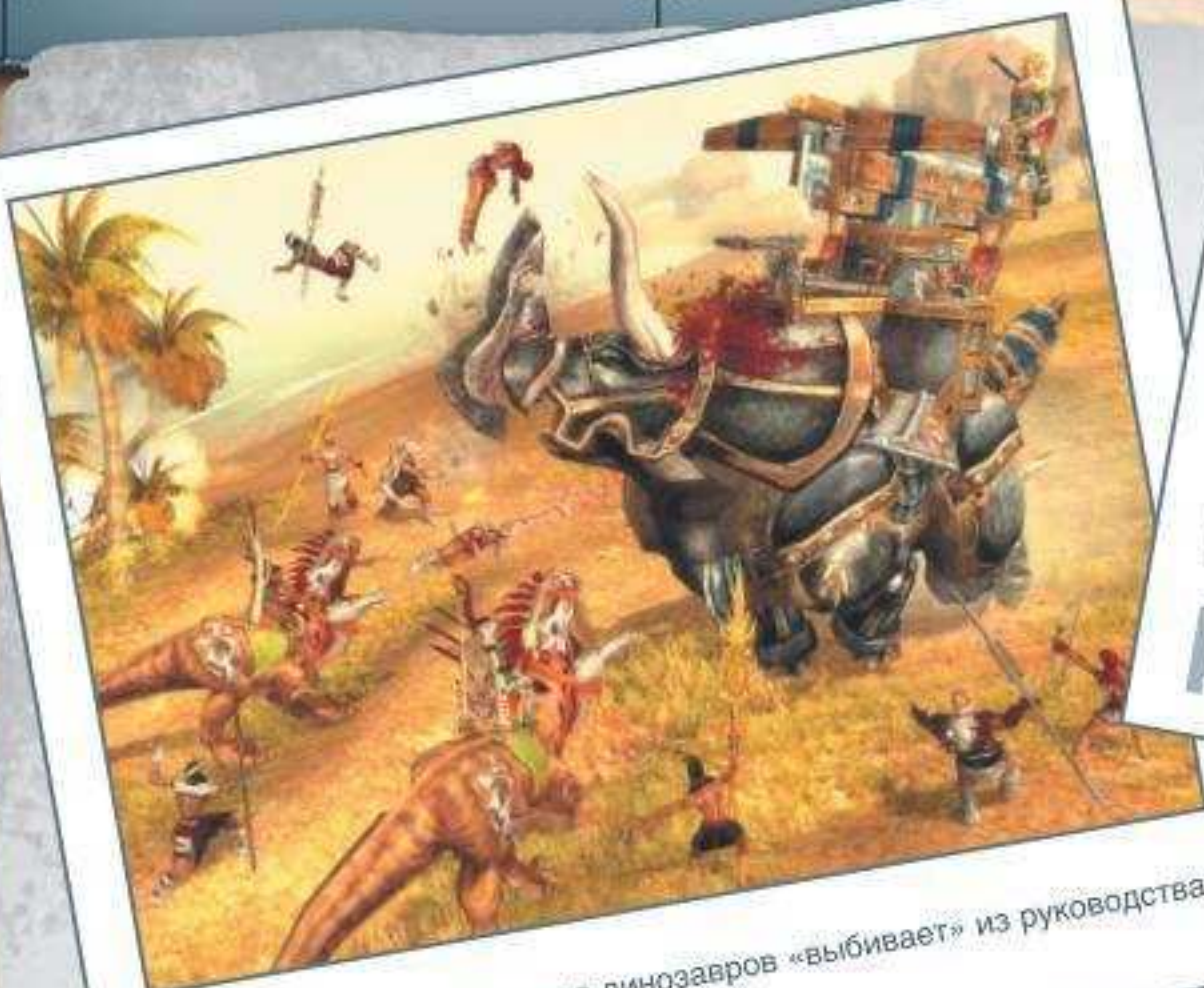
САЙТ ИГРЫ

WWW.PARAWORLD.COM

рах еще не примелькались, действие происходит на территориях разного типа, а все три расы внешне совершенно не похожи друг на друга. Оригинально и свежо, в общем. А вот геймплей с первого взгляда таких эмоций не вызывает. Поначалу кажется, что немцы просто ограничились перерисовкой танков в боевых тиранозавров, ос-



Мы, конечно, не знаем, какого были роста настоящие динозавры, зато с уверенностью можем сказать — для того чтобы произвести впечатление на игроков, они должны быть раза в два крупнее, чем эти хлюпки.



Представитель профсоюза динозавров «выбивает» из руководства прибавку к зарплате.



Интересно, а «местные» самураи тоже называют свое государство Страной восходящего солнца?

тальные же стратегические штампы остались на месте: короткие задания, где приходится управлять маленькой группой юнитов, сменяются длинными «классическими» этапами — с добычей ресурсов, строительством базы и созданием могучей армии. К счастью, уже через некоторое время становится ясно, что у игры все-таки еще остались сюрпризы.

Вверх по карьерной лестнице

Начнем, наверное, с того, что юниты в ParaWorld заметно разнообразней, чем в большинстве стратегий. Разработчики явно увлеклись идеей героев — помимо стартовой тройцы, в таверне можно нанять еще несколько очень интересных личностей, каждая из которых обладает огромным количеством умений. Например, друид — великолепный медик, способный лечить войска в далеких походах.

Потратиться на нового героя, правда, придется серьезно: помимо стандартных ресурсов — пищи, дерева и камня — с покупателя потребуют еще и огромное количество «черепков», которые здесь выдаются за убийство врага. Те же самые «черепки», кстати, идут еще и на «прокачку» подчиненных, а также апгрейд некоторых зданий.

Не отстает от героев и обыкновенное «пушечное мясо». Все войска и «техника» обладают очень четкой специализацией: кто-то отлично справляется с живой силой, другие идеально подходят для того, чтобы крушить здания, третьи — опасны лишь на большом расстоянии от цели. Практически каждый юнит можно прокачать, получив доступ к очень интересным спецспособностям. Бронтозавры могучими ударами разбрасывают деревья, в прямом смысле этого слова «прорубая» вашей армии дорогу к врагу. Их сородичи тем временем обстреливают супостата яйцами, из которых миглом вылупляются очень злобные малыши. Громадный ти-рекс, поглядывая на всю эту народную самодеятельность, просто пачками жрет своих врагов. Последняя зверюга, кстати, относится уже к классу титанов — уникальных юнитов, доступных только одной расе (злодея-тираннозавра, например, приручили Dust Riders).

В армии ParaWorld существует очень строгая иерархия. Слева на экране располагается специальная шкала — чем выше на ней оказался юнит, тем он круче. Подчиненных можно продвигать по карьерной лестнице — просто выкладываем определенное количество «черепков», после чего наслаждаемся ростом характеристик и, в некоторых случаях, появлением нового навыка. «Прокачать» всех по полной программе, однако, не получится. И дело здесь вовсе не в недостатке пресловутых «черепков» — их как раз добывать несложно: знай себе жди, пока противник создаст

новую порцию юнитов, а потом устраивай кровавую расправу. Дело в том, что количество бойцов, которых можно разместить на каждой «ступени», строго ограничено — так, на самый верх позволено вскарабкаться лишь одному любимчику (кстати, это необязательно должен быть герой —

в ParaWorld даже обычному солдату дано стать генералом). Так что приходится очень аккуратно выбирать, кто же встанет во главе армии.

К сожалению, пока не ясно, будут ли самые крутые подчиненные кочевать за нами из миссии в миссию. В пресс-версии доступно всего три уровня — и в каждом из них приходится начинать с нуля. То есть заново отстраивать базу, заново собирать армию, заново прокачивать однажды уже достигших заоблачных высот героев и т. д.

В большинстве анонсов утверждается, что на чудо-шкале должны отображаться абсолютно все подчиненные — однако в нашем случае она действовала несколько иначе, показывая только две категории юнитов: тех, кого выбрал игрок, и тех, кто ведет бой. Причины отказа от первого варианта очень понятны — даже сейчас в случае серьезной потасовки иконки с лицами подчиненных загромождают почти четверть экрана. С другой стороны, играть с такой вот шкалой очень удобно — перед глазами почти всегда полная информация о происходящих событиях. Одного из бойцов вот-вот убьют? Что ж, кликните по иконке и отведите бедолагу в безопасное место. Или найдите иконку медика и просто перетащите ее на портрет раненого — добрый эскулап сам отыщет свою цель в суматохе боя.

Остальной интерфейс, к сожалению, заслуживает уже не похвалы, а разгромной критики. Шкалы с характеристиками бойцов, всплывающие окошки с подсказками и разными диалогами совершенно не информативны. Кнопки, отвечающие за строительство и использование специальных навыков, очень малы — так что по ним банально промахиваешься. Список текущих заданий нарисован настолько отвратительно, что хочется его поскорее закрыть. Неудобно сделана добыча ресурсов — сложно понять, сколько у тебя рабочих и чем кто из них занимается. Ну а возведение зданий — это вообще отдельная песня. Игра вроде бы и старается подсветить на карте доступные для строительства участки, но как определяется эта самая «доступность» — уму непостижимо. Иногда вроде бы и территория просторная, и нет на ней никого — а строить нельзя, хоть ты тресни. В общем, если к релизу все это поломают и сделают заново (причем с умом), мы не обидимся, честное слово.



Мир ParaWorld очень разнообразен: просторные поля и уютные леса в нем соседствуют с такой вот негостеприимной глушью.



Сделано любителями сосисок

Ну и напоследок — самое интересное. Дело в том, что ParaWorld — это типично немецкая игра, со всеми полагающимися национальными особенностями. Те, кто много лет назад после первого знакомства с **The Settlers** испытал самый настоящий шок, уже нас, наверное, поняли. Остальным же поясним: немцы в игровой индустрии — это такие вторые японцы, даром что живут в самом центре Европы. У них есть свое мнение насчет того, какими должны быть компьютерные игры — причем мнение это очень сильно разнится с мнением остального мира. Так, графика ParaWorld способна сразить неподготовленного человека наповал — настолько здесь все... нет-нет, вовсе не ужасно и отстало — с движком как раз дела в порядке. Он с легкостью переваривает огромное число полигонов, щеголяет симпатичными спецэффектами, а каждый раз, когда надо сменить день на ночь, устраивает настоящую мини-дисотеку со светомузыкой.

Но вот стилистика. Пока камера парит в небесах, все вроде бы в порядке — только иногда начинает казаться, что с картинкой какие-то проблемы. Однако у ParaWorld есть одна очень интересная особенность: здесь можно спуститься практически вплотную к земле. Поначалу все опять вроде бы в порядке — ваше внимание целиком отвлечет на себя красиво нарисованное светило, которое величаво закатывается за горизонт (ага, местный движок умеет вытворять и такие, непривычные для стратегий, трюки). Но стоит перенести взгляд на раскинувшуюся в лучах этого заката деревеньку, как берет натуральный ужас. Дело в том, что художники SEK совершенно забыли о соблюдении пропорций. В результате мы видим заросли подсолнухов высотой в половину местных деревьев и крестьян размером почти со здания, между которыми они бегают. Но самое обидное — это динозавры. Они, наоборот, слишком маленькие! То есть, по идее, стоило бы нарисовать угрожающих толстокожих громадин,

под ногами которых смешно суетятся людишки, но получилось почти что наоборот — средний динозавр ростом лишь чуть-чуть превосходит какого-нибудь мечника.

Вторая беда — это анимация. Она очень комична и совершенно не подходит игре. Крестьяне при беге постоянно подпрыгивают — такое впечатление, что по ночам специально обученные люди тщательно натирают им одно место скипидаром. Ну а больше всех опять досталось динозаврам. Зверюги неуклюжи, медлительны и всем своим видом напрашиваются на то, чтобы получить презрительный пинок. Нет, мы, конечно, понимаем — дикие и ленивые травоядные именно такими и были. Но ведь речь идет о прирученных и тщательно выдрессированных животных, которым завтра идти в бой. Где в их движениях гордость, где статность, где величие, где, наконец, готовность раздавить любого встречного? Нет ничего этого — только неуместное вихляние жирной задницей.

Благодаря аниматорам в сущий кошмар превратились и скриптовые ролики, которых в ParaWorld будет, похоже, огромное множество. Сделано все с намеком на игровой блокбастер — насыщенные сюжеты, регулярная смена декораций, необычные планы, эффектные пролеты камеры и... неуклюжие полигональные буратины, которые своими конвульсиями портят весь праздник. Честное слово, столь неестественной игры виртуальных персонажей мы не видели уже очень давно.

Немецкий подход проявился и в озвучании игры. С музыкой, например, все просто роскошно: композитор у ParaWorld очень талантливый и его творения натурально врезаются в память — хоть по дороге на работу насвистывай. А вот про озвучку юнитов столь хороших слов уже не скажешь. Аборигены почему-то не хотят говорить так, как полагается диким первобытным людям, то есть с утробным ревом, хрюканьем и рычанием. Вместо этого они бубнят словечки из негритянского-рэпперского лексикона. Мы, конечно, понимаем, что всякие там «йо!» и

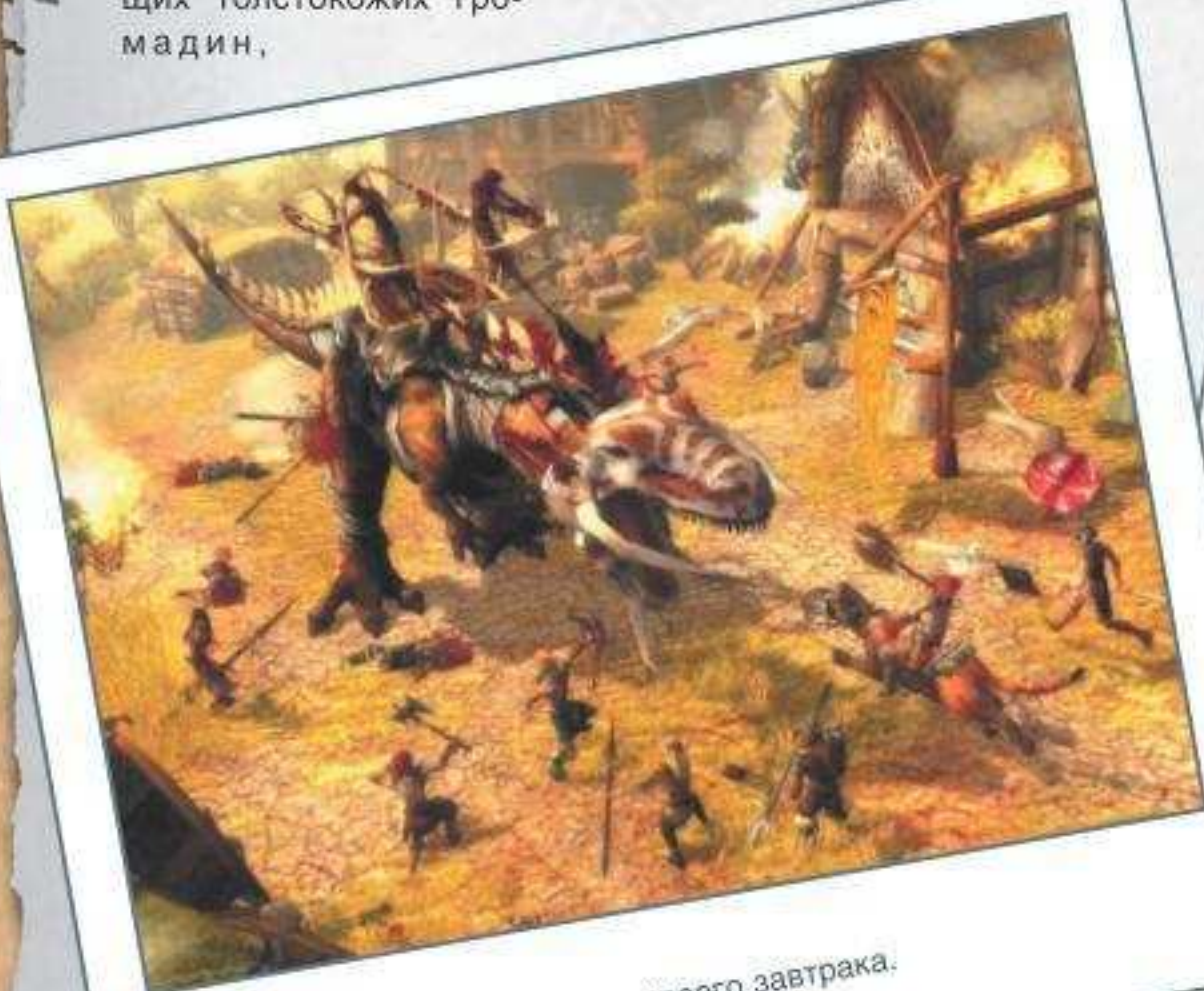
прочие «камон!» не имеют никакого отношения к речи цивилизованного человека — но в атмосферу древнего мира они вписываются примерно так же, как напившийся толстяк в дверной пролом. Исключение составляют только герои — они общаются вполне себе приятной речью. И вы уже, наверное, сами догадались, что в третий раз круче всех выступили динозавры. Их здесь вообще практически не слышно. Хотя народные массы были бы и не против срывающего крыши с домов грозного рыка.

Но нельзя сказать, что с игрой все совсем уж плохо. Движок написан явно знающими свое дело людьми — картинка, как мы уже говорили выше, красива; при этом даже неоптимизированная пресс-версия неплохо работает на средних по сегодняшним меркам компьютерах. Дизайнеры то и дело выдают настоящие шедевры — чего стоит хотя бы местный плавучий док, который передвигается по морским просторам с помощью четырех запряженных в него черепашек, строит посудины поменьше и даже ловит рыбу (!).

Вообще, для того, чтобы сделать ParaWorld действительно зрелищной и атмосферной игрой, надо не так уж и много. Во-первых, практически полностью переделать анимацию в роликах. Во-вторых, перезаписать большую часть озвучки юнитов. И, наконец, в-третьих, стоит запретить камере опускаться вплотную к земле — с высоты птичьего полета проблемы с пропорциями видны не так уж и сильно. Все это не слишком большие жертвы, не правда ли?



Есть к ParaWorld, как и к любой разрабатываемой игре, и другие вопросы. Как дела с балансом? Насколько разнообразными будут миссии? Хватит ли у сюжета пороку, чтобы увлечь нас до самого финального ролика? Удастся ли привести в порядок интерфейс? Поверьте, нас действительно очень волнуют эти вопросы — ведь ParaWorld выглядит очень перспективной и, что важно, не похожей на своих товарок игрой. Немного усилий — и получится если не суперхит, то как минимум запоминающаяся и добротная стратегия. Давайте, немцы, не подведите! ■



Могучий ти-рекс в окружении своего завтрака.



Мало какая стратегия может похвастаться такими вот лунными ночами.



На правах рекламы

Тариф «СТРИМ СТАРТ» ТВ+Интернет за \$21*



* Лицензия: Федеральная служба по надзору в сфере связи и Информатизации ЗА119, 34784, 26501, 22963.

(495) 105 50 25
stream.ru

*В месяц, включая НДС по курсу ЦБ РФ

Вместе интересней!



Светлана Карачарова

О ТРУДНОСТЯХ БОЖЬЕЙ ЖИЗНИ

«ИГРОМАНИЯ» ЗНАКОМИТСЯ
С ИГРОЙ ПО ЛЕГЕНДАРНОМУ
РОМАНУ БРАТЬЕВ СТРУГАЦКИХ



ТРУДНО БЫТЬ БОГОМ

Что? Ролевая игра по мотивам одного из самых известных романов братьев Стругацких — одно это уже звучит интересно. Тем более что перед нами не просто виртуальное переложение оригинальной истории, а попытка продолжить ее.

Как? Прорваться на КРИ сквозь толпы фанатов к телам разработчиков. Ощутить их и, убедившись в подлинности, потребовать самую полную информацию о «Трудно быть богом». Получить взамен приглашение в Воронеж, где можно ознакомиться с рабочей версией игры, и ответить на него обреченным согласием.

Первые упоминания об игре «Трудно быть богом» по знаменитому роману братьев Стругацких появились в самом начале 2005 года — именно тогда сценарист взял в руки перо, а несколько художников и дизайнеров вооружились карандашами и стилусами. И ведь что показательно — когда игру делают не просто ради галочки и большого доллара от крутых-западных-издателей, а с душой, то результаты бывают потрясающими. Уже через два месяца проект был фактически полностью отрисован и мог похвастаться многостраничным фолиантом с описанием мира и сюжета (на языке крутых-западных-издателей это называется дизайн-документом). Тогда мы впервые заинтересовались «Трудно быть богом» и посвятили ему целую кучу драгоценных страниц в самом что ни на есть центре «Игромании».

Прошло уже больше года, в водовороте крутых-западных-игр (половина из которых по ценности уступает стоимости бумаги, на которой мы о них пишем) мы как-то потеряли «Трудно быть богом» из вида. Но в апреле игра напомнила о себе сама — на КРИ обнаружилось, что проект уже дорос до стадии демоверсии и даже номинирован на премию «Лучшая графика». В суматохе конференции плотно пообщаться с разработчиками никак не выходило, и тогда мы договорились встретиться через месяц-другой в Воронеже. Чтобы, значит, совместить приятное с полезным — вырваться из душной летней Москвы и в уютном офисе Burut CT получить полный ответ на один-единственный вопрос: так как же на самом деле будет выглядеть ролевая игра по роману «Трудно быть богом»?

Правда, только правда и ничего, кроме правды

«Вы не представляете, чего о нас только не пишут...» — С этих слов началась наша беседа с **Владимиром Ковнером**, главным программистом и руководителем проекта «Трудно быть богом». Здесь Володя остановился и с неподдельной неприязнью бросил взгляд на книжный шкаф, явно таящий в своих недрах подборку неких печатных из-

даний. — Это же просто полный бред. И что мы делаем клон *Neverwinter Nights*, и что у нас будет команда героев, и столько всего еще... так что давайте уже напишем о том, что будет на самом деле! Если серьезно, то в этом самом «просто полном бреде», на наш взгляд, виноваты не столько пишущие журналисты, сколько сами разработчики, которые временами впадают в состояние «семь пятниц на неделе». Готовя эту статью, мы нашли на сайте игры один очень интересный факт — и тут же обратились к разработчикам за подробностями. Выяснилось, что концепцию уже давно переделали и что ничего подобного в «Трудно быть богом» больше не планируется.

Итак, начнем с опровержений. Заблуждение номер один: игра делается для хардкорных фанатов RPG, там будет нереально сложная ролевая система и под три десятка характеристик главного героя. На самом деле все не так. Характеристики не более двенадцати, причем большинство из них нам уже давно знакомы: ловкость, выносливость, дипломатия, четыре вида вооружения и пр. Плюс есть парочка уникальных умений, связанных с ездой на лошади.

Заблуждение номер два: большую часть игры мы будем заняты разговорами, прослушиванием нескончаемых монологов и чтением бесчисленного количества книг. В игре действительно много общения, но никто не будет насильно пытаться влихнуть в вас всю историю Арканара от пришествия Христова до наших дней. В конце концов, считается, что игрок знаком с романом и неплохо разбирается в политической ситуации, а если нет — то в самом начале своего путешествия он получит необходимый минимум сведений, но и не более (еще раз призываем — почитайте Стругацких!). Что касается книг — так их вообще будет совсем чуть-чуть (если помните, в бумажной версии «Трудно быть богом» книги вообще считались редкостью, да еще и уничтожались стараниями дон Рэбы).

Заблуждение номер три: партия и товарищи по оружию, стройным шагом марширующие с нашим героем сквозь

ЖАНР:

РОЛЕВАЯ ИГРА/ACTION

ИЗДАТЕЛЬ:

АКЕЛЛА

РАЗРАБОТЧИК:

BURUT CT

ПОХОЖЕСТЬ:

■ ЗЛАТОГОРЬЕ

■ ARCANUM: OF STEAMWORKS AND MAGICK OBSCURA

■ СЕРИЯ STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

МУЛЬТИПЛЕЕР:

НЕТ

ДАТА ВЫХОДА:

ВЕСНА 2007 ГОДА

ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ:

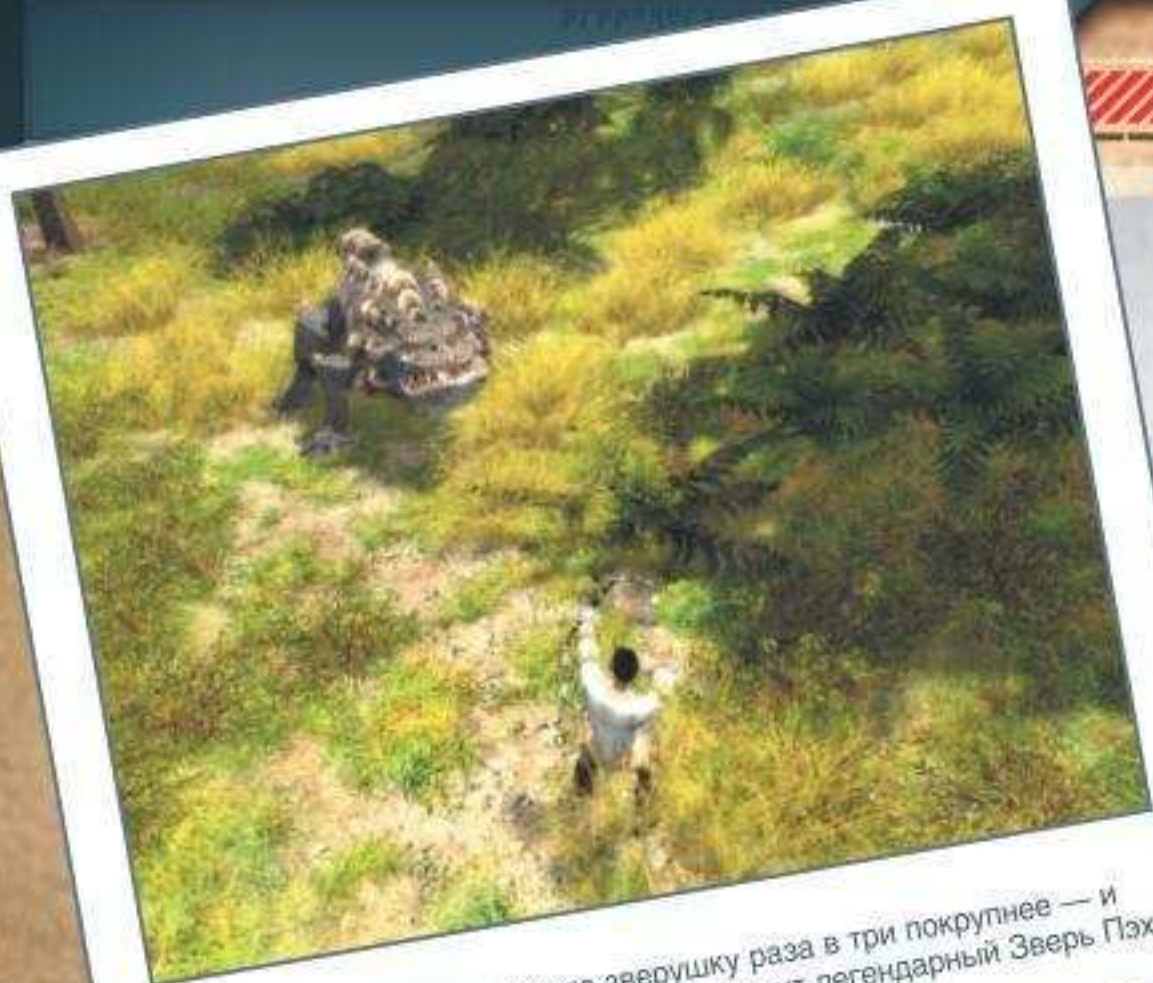
[HTTP://BURUT.RU/RUS/PRODUCTS/TBG/ABOUT](http://BURUT.RU/RUS/PRODUCTS/TBG/ABOUT)

все перипетии сюжета. В действительности же главный герой будет один. Но! В игре достаточно много дополнительных квестов, в которых нам надо предстоит следовать за кем-то или, наоборот, вести кого-то за собой. Командовать своим временным спутником мы не сможем, на то ему даны собственные скриптовые мозги и прочие прелести искусственного интеллекта.

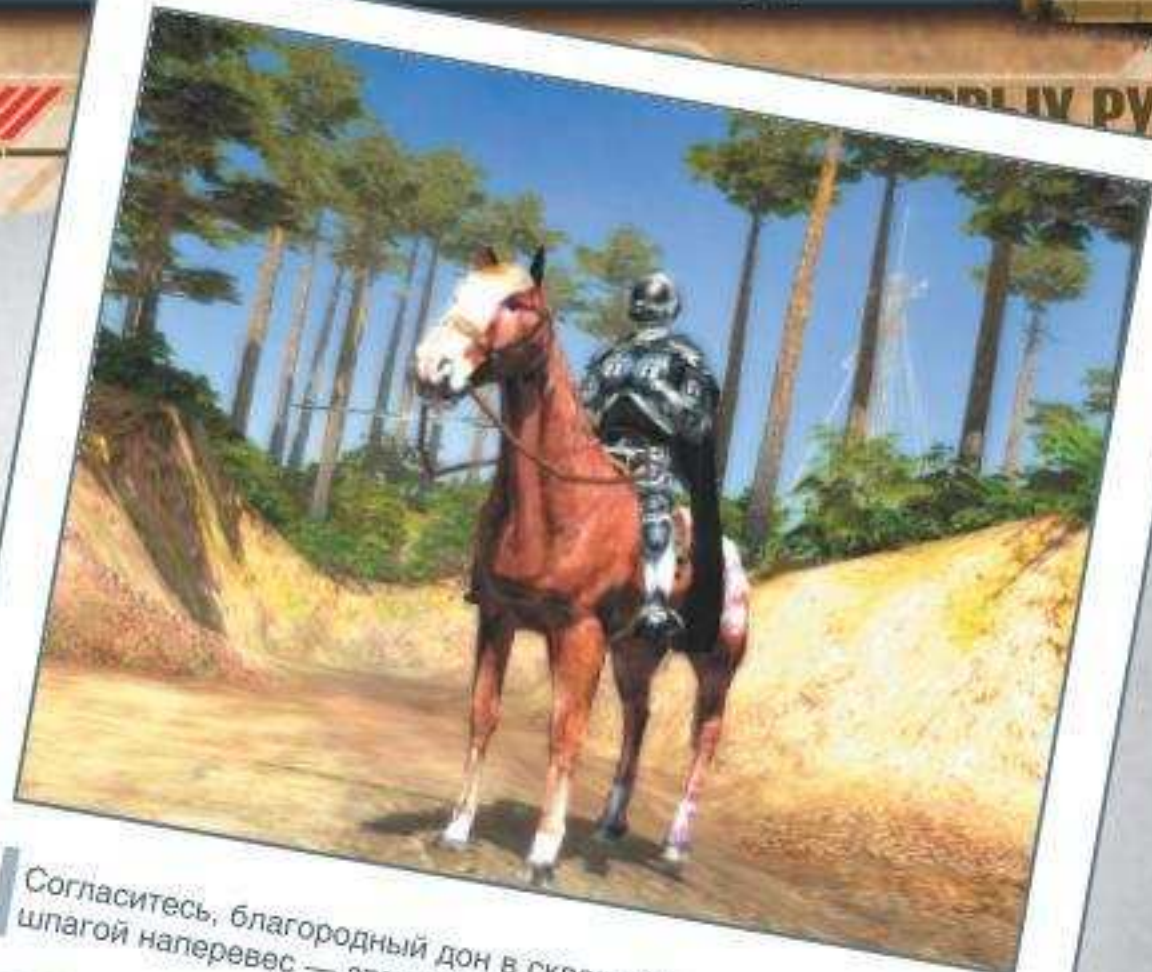
Заблуждение номер четыре: боевая часть игры будет примитивно-наивной — а чего вы еще ждете от «глубокого ролевого проекта для очкариков», которые



Простите, я еще не опоздал на субботник?



Представьте себе эту милую зверушку раза в три покрупнее — и будете иметь представление, как выглядит легендарный Зверь Пэх.



Согласитесь, благородный дон в скваме, на лошади да со шпагой наперевес — это выглядит... стильно.

вместо того чтобы играть в **Hitman (Half-Life 2, Condemned)** — нужное подчеркнуть), читают какую-то там старую советскую фантастику? На самом деле в «Трудно быть богом» достаточно мощная action-составляющая. Например, анимация ударов делалась с участием мастеров фехтования, а сейчас в игру добавляют зрелищные комбо.

Заблуждение номер пять: Румата Эсторский нам не встретится, и как он живет теперь, мы тоже не узнаем. А вот и нет — узнаем, но в свое время. А сейчас... сейчас пора рассказать историю, с которой, собственно, все и начинается.

В пекле войны

Прошло около двух лет с того памятного момента, когда Румата собственными руками восстановил справедливость, устроив в Арканаре форменную Варфоломеевскую ночь. Результатом этой самой справедливости стала обычная такая гражданская война: почти десяток противоборствующих фракций стремятся урвать кусочек власти побольше и послаще, не брезгуя ничем — интригами, тайными союзами, подкупам и предательством.

Земляне в лице Института экспериментальной истории пытаются повлиять на ход событий, но и у них не все гладко. Бывшее некогда монолитом «идеальное общество», по сути, раскололось на два лагеря — одни хотят, чтобы институт занимался своими делами и все так же следовал политике невмешательства, а другие рвутся установить на планете Цуринака порядок, применив для этого весь арсенал земного хайтека и превратившись в самых настоящих местных богов.

Проливная империя тоже не дремлет, заслав в Арканар своего шпиона. Как вы правильно догадались, это как раз и есть наш с вами главный герой. Цели у него просты и безыскусны: надо всего лишь убить Арату Красивого и выяснить, кем был Румата Эсторский. Первая задача явно посложнее второй, так что, идя по пути наименьшего сопротивления, мы попытаемся собрать информацию о Румате... Загадочно? Еще как. Сколько раз нам доведется попасть впросак, пытаясь сообразить — имеем ли мы дело с обыкновенным

обывателем или переодетым шпионом Института. В итоге же нам придется выбрать, на чью сторону мы встанем и как повернем судьбу этого мира, — от этого будут зависеть и сам сюжет игры, и ее конец, ну и, разумеется, заключительный ролик, каковых пока планируется полдесятка.

Собственно, вся интрига игры построена на конфликте Средневековья и завезенного с Земли хайтека. Вы думаете, что держите в руках примитивный меч аборигенов, случайно полученный за какую-то простейшую услугу? А то, что этот меч обладает убийной силой, сопоставимой с циркулярной пилой средней величины, вам не кажется странным? Магия аборигенов? Нет, в мире Цуринаки магия отсутствует вообще, здесь есть только земные устройства, замаскированные под — правильно! — оружие аборигенов. Философский подтекст? Пожалуйста. А что было бы, явись мы в средние века с молниями? Помогут ли нам наши технологии, если придется решать конфликт мирового масштаба? Ответ прост, но получим мы его не раньше и не позже, чем выйдет игра.

Да будет свет

В «Трудно быть богом» нас ждет порядка двух десятков карт, каждая из которых предложит знакомые по книге локации. Да-да, будет вам и Икающий лес, и сам Арканар — огромный город, обход которого займет не менее получаса. Перемещаться по миру нам придется как на своих двоих, так и на лошади. Вполне вероятно, что в игре появятся телепорты, — некоторые локации очень велики, и разработчики всерьез подумывают о введении альтернативных способов преодоления больших расстояний.

Арканар, Вигро, Напран — любой большой город обладает собственной уникальной архитектурой, абсолютно достоверной для обычного средневекового поселения, — за это отвечают специально приглашенные историки. Каждый замок, крепостная башня, деревушка воссозданы с учетом всего особенностей мира Стругацких и истории средневековья. Кстати, в определенный момент у нас с

Основные фракции конфликта: краткая справка

Как мы уже говорили, в «Трудно быть богом» игровой мир встретит нас самой настоящей гражданской войной. Разумеется, здесь будут и свои союзы, и свои предательства, и свои серые кардиналы — дождитесь лишь релиза, чтобы узнать подробности. Ну а пока просто перечислим основных участников конфликта, чтобы вы могли оценить весь масштаб начинающейся заварушки:

Арканарская вольная республика. Консул — Арата Красивый. Удерживают Арканар и окрестные территории.

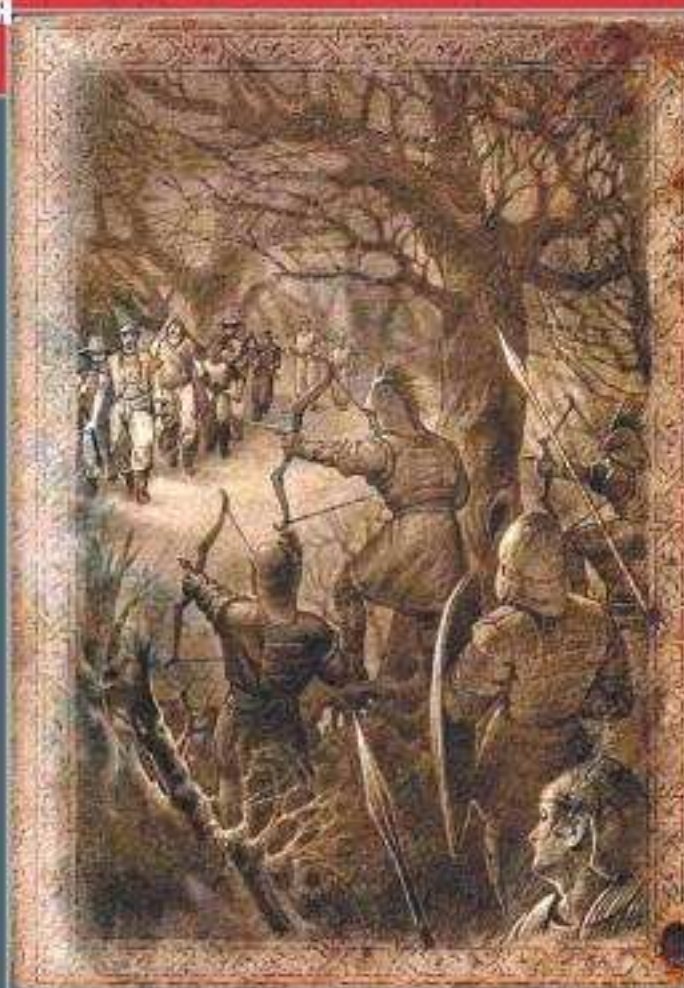
Серые. Глава — маршал Орле Нарт. Сосредоточены в городе Напран.

Благородные доны. В основном находятся под рукой дон Пампы (так называемое Королевство Пампа). Не присоединившиеся доны ищут своего покровителя.

Монахи. Глава — архиепископ Чайнин. Базируются в городе Вигро.

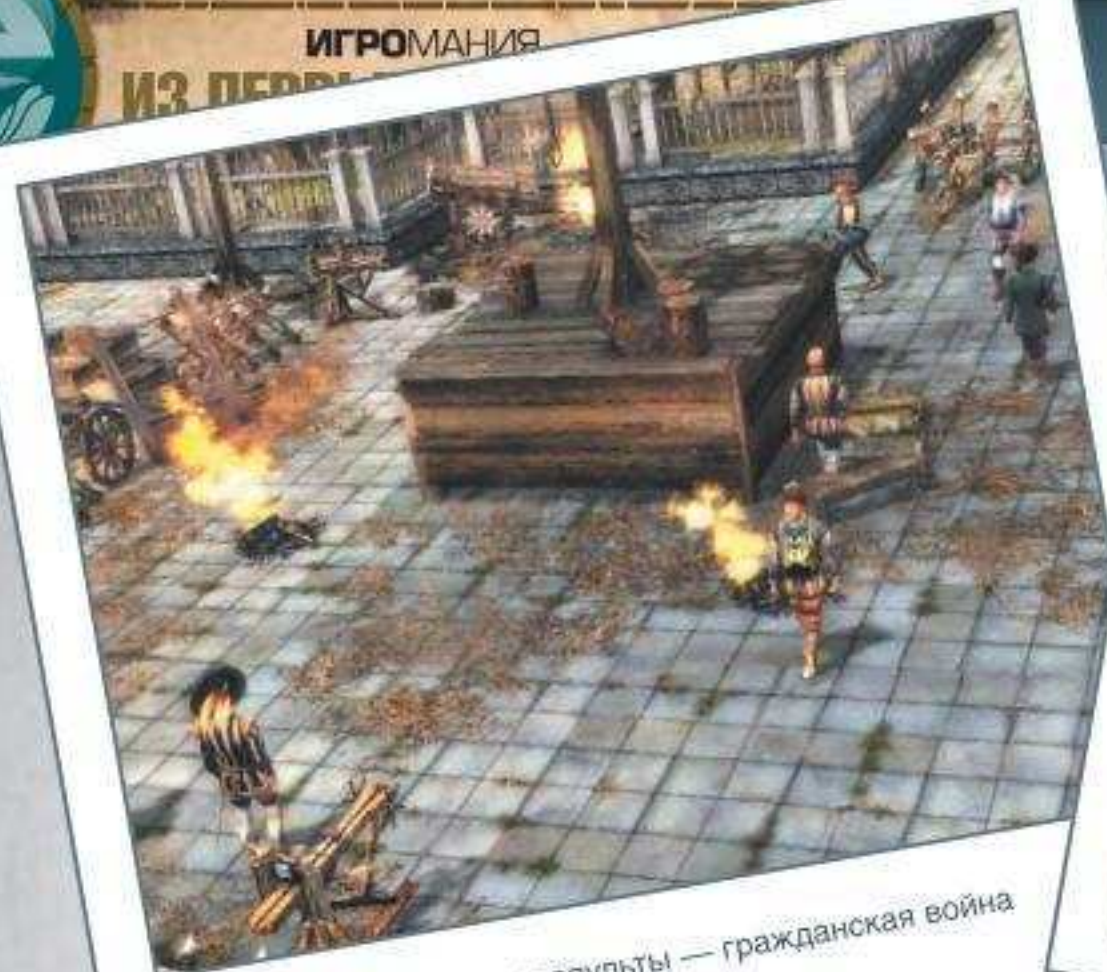
Крестьянская армия. Руководители — Дон Кси и Перто Позвоночник.

Ночная армия. Фактически разбита и раздроблена, остатки ютятся в Арканаре и Нипроне.

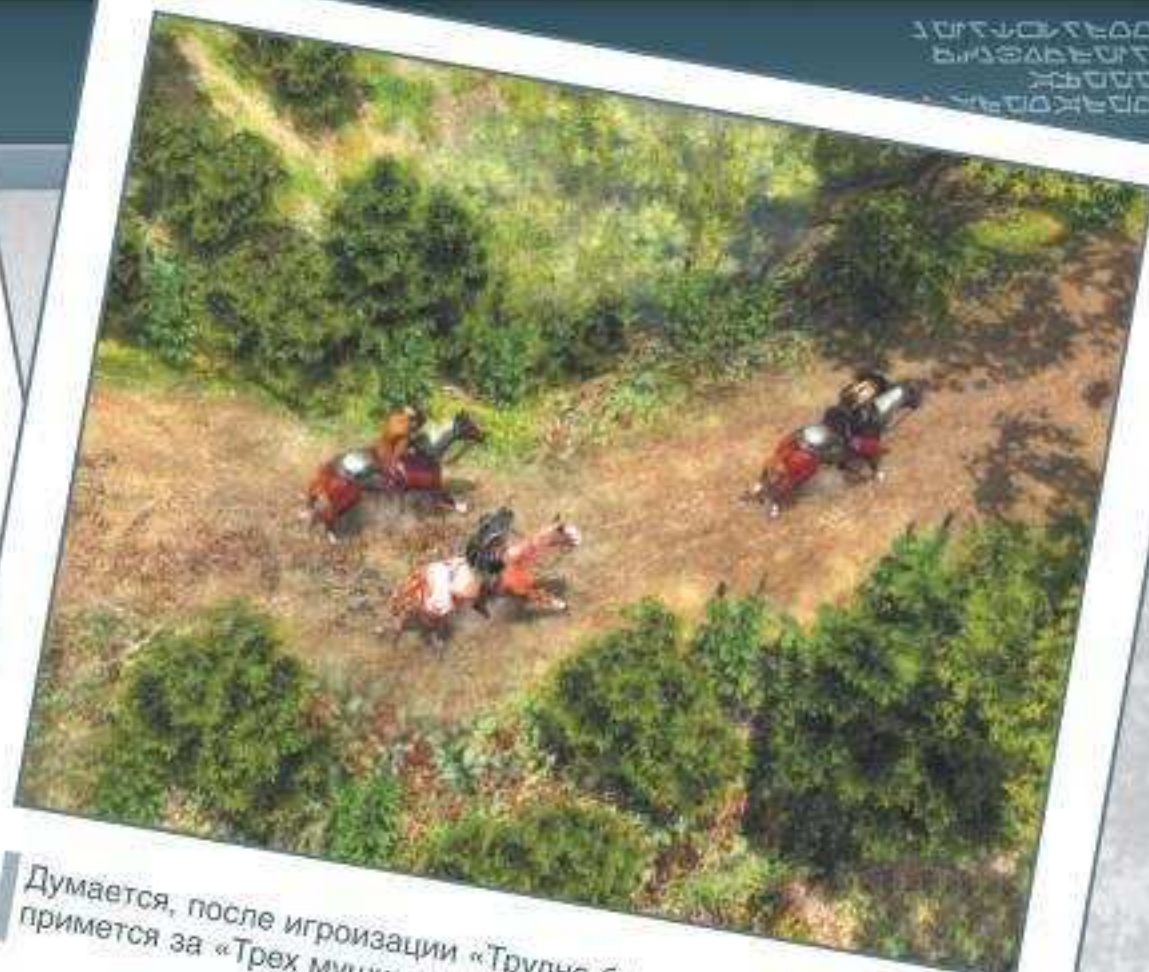


Земляне. Институт разбился на две группировки, каждая из которых преследует собственные цели.

Пророк. Некая таинственная личность, которая сыграет значительную роль в событиях игры.



Баррикады, костры, катапульты — гражданская война во всей своей красе.



Думается, после игроизации «Трудно быть богом» Burut ST примется за «Трех мушкетеров». Первые наработки налицо!

вами появится возможность обзавестись собственным замком, но все подробности на этот счет пока держатся в глубокой тайне.

Каждый город в игре живет своей жизнью. Утром в Арканаре разгуливают богатые доны, а ночью по улицам крадутся весьма подозрительные личности, помыслы которых начинаются с вашего кошелька и заканчиваются вашим бесценным здоровьем. Хотите стать одним из воров или благородным доном? Нет проблем. Основная прелесть игры заключается как раз в том, что здесь вы можете отыграть любую роль, — все зависит от ваших целей и желаний на конкретный момент. Стоит одеть красивый кафтан, и для простачка-крестьянина вы будете представителем знати. Но вот «коллегу по сословию» так уже не проведешь. Извольте нацепить все положенные регалии и обзавестись породистым жеребцом.

Вечером назначена стрелка в Помойном ряду? Очень хорошо, переодеваемся в соответствующие лохмотья — и вы уже свой в доску. Для переодевания, правда, надо будет найти любой укромный уголок — если вы решите проделать эту процедуру в ясный полдень на центральной улице города, велика вероятность, что большая часть народа вам просто не поверит. Для облегчения нелегкой шпионской жизни каждая вещь будет подписана, так что нам не придется методом тыка определять, какой из плащей больше подойдет для дона, а какой — для фракции Серых.

Отдельной статьей проходят лошади. Непарнокопытный друг не только сократит время блужданий по дорогам и тропинкам, но и покажет во всей красе ваш статус. Пегие, вороные, рыжие, гнедые, серые в яблоках — всего в игре будет около полутора десятков самых разных мастей и три основных группы лошадей: скакун, тяжеловоз и хамахарец. Плюс к этому — два варианта сбруи: обычная и тяжелая. Вместе с покупкой лошади игрок получит некоторое количество дополнительных слотов в инвентаре — таким образом, на зверюгу можно будет нагрузить массу всяческого скарба, которого в игре предостаточно. Тут вам и оружие (от примитивных дубинок и топоров до земных скорчеров и модификаторов), и целый гардероб разнообразной одежды для каждой из фракций.

Обзавестись лошадью просто — достаточно выложить некоторое количество золо-

тых монет. Какое конкретно — зависит от класса скакуна. Понятное дело, благородный хамахарец будет стоить в разы дороже, чем какой-нибудь тяжеловоз непонятных кровей (впрочем, как утверждают разработчики, проблемы с наличием будут у нас разве что поначалу — так что мы, видимо, вполне сможем позволить себе обзавестись настоящим конным заводом).

Лошадь — полноценный участник любой дуэли, особенно если вам повстречался противник «на колесах». В игре будут реализованы все особенности классического «рыцарского боя» — разогнаться и ответить мощный удар, сбить с седла и т. п. Если ваши противники стоят на своих двоих — остановитесь и, не слезая с лошади, угостите их парочкой мощных комбо-ударов. К сожалению, на лошади вы сможете проехать не везде — частенько поселения огорожены шлагбаумами, пройти за которые можно только пешком.

Зверюшку стоит беречь — если на вас навалилась толпа крестьян с вилами, первым делом они постараются заколоть вашего четвероногого друга, а уж потом примутся и за хозяина. И не думайте, что через полчаса игры вы будете вооружены бластером и любой враг станет для вас очередным пушечным мясом. Баланс здесь выдержан — если у вас в руках уже есть молнии, то и противники будут отвечать более чем достойно. Чего стоит один только Зверь Пэх — с этой тварью сложно управиться даже с ракетной установкой наперевес, что уж там говорить о каких-то лучевых пистолетах и лазерных мечах. Да и действовать земной хайтек будет далеко не везде, а лишь в тех местах, где установлены специальные ретрансляторы энергии.

А как же устройства Странников, скажете вы? Какое-нибудь совсем уж сверхмощное оружие суперцивилизации, обладание которым поставит жирную точку в любом споре? Но тут мы должны будем только покачать головой, улыбнуться и развести руками — сверхцивилизация, как ей и положено по всем канонам жанра, не тратит свое время на подобные мелочи. Таинственные Странники давно покинули Цири-наку, оставив на планете всего один артефакт — и это не оружие,

Во всяком случае, не оружие в привычном смысле слова. Но нам в обязательном порядке придется «пойти туда, не знаю куда» и найти это самое «то, не знаю что».



Получится ли у «Бурута» игра, которая сможет совместить в себе лучшие черты RPG-жанра и вместе с тем не нарушит дух и букву оригинального романа? Получится ли игра, в которой будет интересно жить, днем плести интриги во славу Арканарской республики, а ночью, затаив дух, пробираться по жуткому лесу, выполняя очередное задание Гильдии воров? Каким окажутся в «игровом варианте» барон Пампа, дон Кондор, Румата Эсторский, будут ли они соответствовать нашим представлениям о них? Очень хочется написать — да, несомненно, пока все свидетельствует о том, что ребята из «Бурута» делают все возможное, чтобы подарить нам именно такую игру, как мы и ждем. Умную, интересную — и не скучную. С прелюбопытными особенностями — и не перегруженную лишними деталями. Красивую и зрелищную, но в то же время — не пустышку, которая забудется через неделю после того, как вы ее пройдете. А пока — пожелаем разработчикам успеха и ждем августовской выставки в Лейпциге, к которой нам обещана полноценная альфа-версия. ■



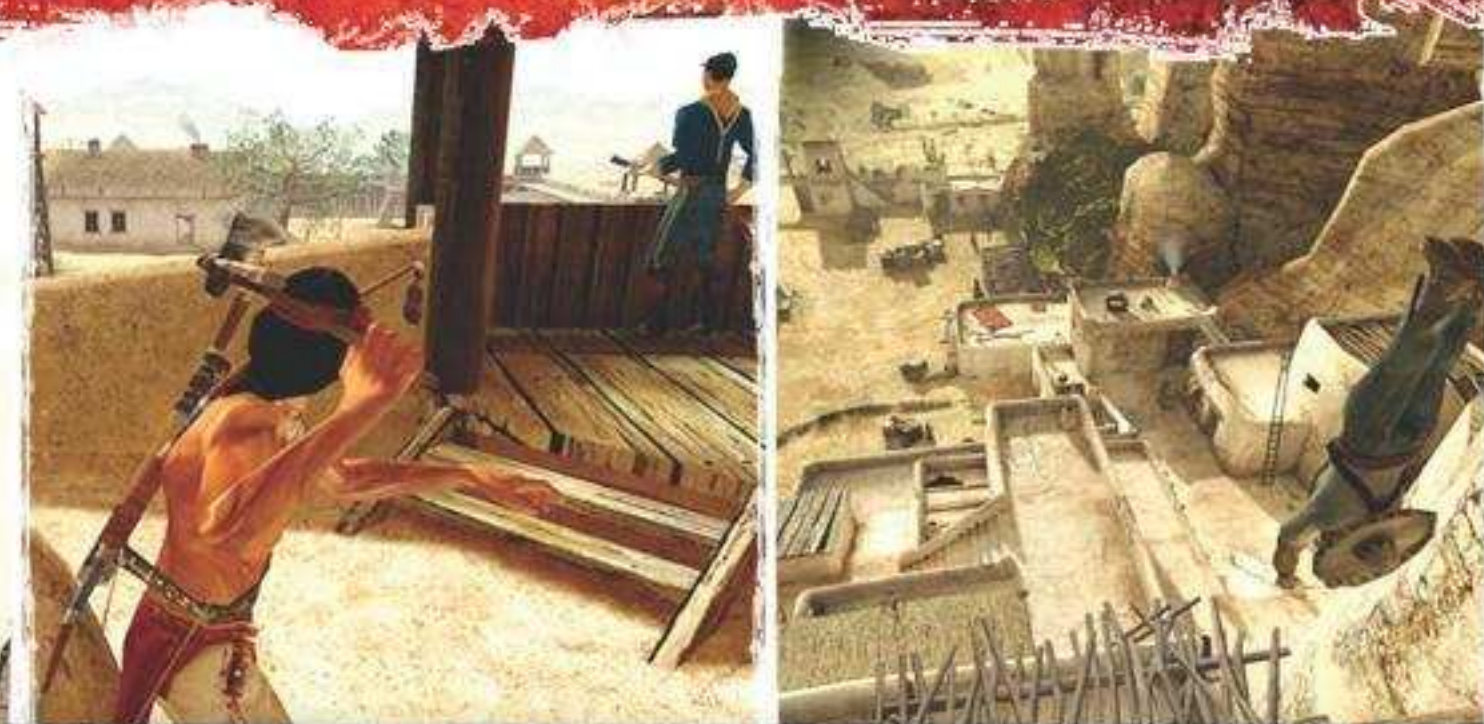
А вот из этих бревен мы построим себе дом, когда надоест жить в палатке!

Акелла

ЖАНР СТРАТЕГИЯ

ВЫ УВИДИТЕ ДИКИЙ ЗАПАД

☆☆ В СОВЕРШЕННО НОВОМ СВЕТЕ ☆☆



DESPERADOS 2

COOPER'S REVENGE



www.desperados2.com



www.atari.com

ATARI

ВАС ЖДЕТ ОДНО ИЗ САМЫХ ЗАХВАТЫВАЮЩИХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ НА ДИКОМ ЗАПАДЕ. ЭТА ИГРА ОБЪЕДИНЯЕТ ТАКТИКУ И СТРАТЕГИЮ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ С РЕВОЛЮЦИОННЫМ 3D ВИДОМ, ПОЗВОЛЯЮЩИМ В ЛЮБОЙ МОМЕНТ ПЕРЕКЛЮЧИТЬСЯ ОТ ОБЗОРА ТЕРРИТОРИИ СВЕРХУ К ВИДУ ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА.



Розничная продажа в магазинах фирм «СОЮЗ», «М. Видео» и «ВидеоЛэнд»

М.Видео

ВУДЭОЛЕНД

Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru. Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-14, nataly@cdnavigator.ru. Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@msgbox.ru, Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellarostov@aaanet.ru. Представитель на Украине — «Мультитрейд» — www.multitrade.com.ua. Филиал ООО «Полёт Навигатора» в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании «Акелла»). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д. 37, тел/факс (812) 252-49-65.

© 2006 Atari Europe SASU. Developed by Spellbound.

© 2006 "Akella" Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.



Акелла

EVIDENCE

THE LAST RITUAL



В бездонном жанровом болоте при желании можно найти все — от гламурного мейнстрима до самой настоящей экзотики вроде квестов, где разгадывание пазлов переплетается с просмотром внушительной продолжительности видеороликов (типичный пример — **Phantasmagoria**). Игры этого жанра не просто редкость — их в буквальном смысле можно пересчитать по пальцам рук. Загубите, кстати, еще один: студия **Lexis Numerique** как раз анонсировала **Evidence: The Last Ritual**. Коллектив французских разработчиков уже имеет опыт разработки подобных видео-

ловоломок: их прошлые игры **Missing: Since January** и **Missing: The 13th Victim** были вполне дружелюбно встречены как фанатами, так и прессой. **The Last Ritual** продолжит эту серию: нам обещают полностью сохранить оригинальную концепцию и поставить, наконец, жирную точку в запутанном сюжете трилогии.

Ритуальный танец маньяка

Сюжет **Evidence** — душераздирающая история о серийном убийце по кличке Феникс. Вот уже третий раз он восстает из пепла, чтобы снова заняться своим любимым делом — похи-

щением людей с последующими ритуальными расправами над ними. Ну а мы...

Впрочем, какая разница? Весь этот мрачный антураж — всего лишь удобный повод, чтобы заманить игрока в сети зубодробительных и зачастую непонятных головоломок. Самое интересное, что основной способ подачи информации в них — это интерактивные видеоролики.

Вот пример одного из игровых заданий. Представьте себе женщину, с ног до головы закутанную в тунику — так, что вам видны лишь ее запястья. На них можно разглядеть татуировки, в которых содержится подсказка — что именно нужно сделать с дамой (гусары, молчать!), чтобы пройти эту локацию. Разобравшись, вы совершаете ряд действий и получаете допуск к лодыжкам. А на них — очередная порция подсказок. Любители «клубнички» могут не беспокоиться — разработчики уверяют, что эта головоломка начисто лишена эротического подтекста.

Большинство игровых заданий будет построено по только что приведенной схеме: вы смотрите видеоролик, мучительно пытаетесь понять смысл происходящего на экране и силесь увидеть хоть какие-то намеки на решение задачи. После же манипулируете с интерактивными элементами — причем каждое ваше действие, по сути, является очередным микровидеороликом.

Задачи в **Evidence** весьма сложные, непохожие друг на друга и местами очень оригинальные. Решить некоторые пазлы можно только с привлечением внешних источников — в первую очередь интернета. При создании предыдущих игр французы регистрировали для этой цели сотни подставных сайтов, со страниц которых и пудрили игрокам мозги (к примеру, для **Missing** купили порядка трехсот доменных имен). В случае с **Evidence** было решено пойти еще дальше и заключить соглашения с настоящими интернет-изданиями, которые станут «сливать дезу» по персональному заказу **Lexis Numerique**. По-



Во времена **Phantasmagoria** такое вот «настоящее» видео считалось чуть ли не признаком шика и высоких технологий. Сегодня — скорее анахронизм.

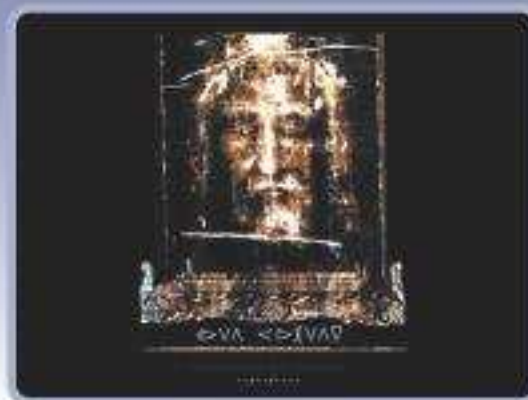


Из триллеров по книгам Стивена Кинга мы знаем, что жители подобных вот деревушек очень часто плохо кончают.

ИЗДАТЕЛЬ	DREAMCATCHER INTERACTIVE
РАЗРАБОТЧИК	LEXIS NUMERIQUE
ПОХОЖЕСТЬ	THE 7TH GUEST MISSING MAJESTIC
МУЛЬТИПЛЕЕР	НЕТ
САЙТ ИГРЫ	WWW.ADVENTURECOMPANYGAMES.COM /TAC/EVIDENCE

ДАТА ВЫХОДА

ОКТАБРЬ
2006 ГОДА



клонники теорий заговоров и шпионских заморочек наверняка будут в восторге.

Кроме того, здесь будет использован даже сервис Google Maps — это, если кто еще не в курсе, интернет-портал, где собраны тысячи спутниковых фотографий Земли. В одной из головоломок игроку придется на основе снимков из космоса узнать название улицы, которое послужит ключом для решения.

Обсуждать технологическую сторону **Evidence** не имеет смысла. Как такового графического движка здесь нет — одни лишь видеоролики. Поэтому основную ставку **Lexis Numerique** делает на игру актеров, операторскую работу, общую стилистику и атмосферный звук. Обещания эти звучат весьма аморфно и проверить, верны ли они, мы сможем лишь после выхода.



Видеокиквесты — это, конечно, игры на любителя. Вам нравится смотреть короткометражные кинозарисовки с посетителями актерских курсов в главных ролях, а потом долго и обстоятельно решать головоломки? Тогда потерпите несколько месяцев — игра уже почти готова. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Редкий представитель специфического жанра, который помимо фанатов сможет заинтересовать разве что любителей всего оригинального: здесь вам и видеовставки, и отсылки в дебри интернета, и даже позаимствованные у Google Maps спутниковые фотографии.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

80%

Возрождение культовой игры на движке Source™



SIN EPISODES™

EMERGENCE

EPISODE 1



ritual
ENTERTAINMENT

powered by
source

© 2006 Ritual Entertainment Inc. All rights reserved. Ritual Entertainment, the Ritual Entertainment logo, SIN Episodes, the SIN Episodes logo and Personal Challenge System are trademarks or registered trademarks of Ritual Entertainment in the United States and/or other countries. Source, and the Source logo are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks are property of their respective owners.

byka
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

RUNAWAY 2



THE DREAM OF THE TURTLE

Так уж повелось в мире — если жанр теряет свежесть, уходит в застой или просто записывается в покойники, внезапно находится какая-нибудь малоизвестная студия, которая вдыхает в него новую жизнь.

Три года назад все дружно оплакивали традиционные мультяшные квесты «в стиле LucasArts», не подозревая, что в далекой Испании уже вовсю продается симпатичный, местами неуклюжий, но самый настоящий квест старой школы — **Runaway: A Road Adventure**. Ну а сегодня мы ждем уже продолжение этой игры.

Пинком из самолета

Брайан был обычным старательным студентом. Он, может, и

стал бы вторым Эйнштейном, если бы не очаровательная девушка Джина, которая угодила под колеса его автомобиля. Воистину роковая встреча — и вот уже оба бегут от мафиози в пустыню, к индейцам, хранящим зловещую тайну. наших героев ждали археологи, баскетболисты, трансвеститы, загадки разной степени бредовости. Не простили разработчикам только одного — Джина так и не была использована в игре по прямому назначению. То есть love story мы не увидели. Разработчики рассказали и клятвенно пообещали, что в **Runaway 2: The Dream of the Turtle** будет как минимум постельная сцена.

Поскольку сухие пустыни и загадочные индейцы плохо со-

четаются с романтическим изображением нежной дружбы беглецов, действие решили перенести на тропические острова. Ну, вы знаете — пальмы, обезьяны, кораллы, хрупкие домики из хвороста, мрачные джунгли, секретные военные базы и тайные захоронения с надписями «здесь был Монтесума».

Игра начинается с того, самолет Брайана и Джинны подбивают на пути к дальнему острову, славному своими водопадами и потрясающей атмосферой. Парашют всего один на двоих, так что первыми прыгают женщины и дети. Джина, получив от возлюбленного смачный пинок, вылетает на свежий воздух. Брайан решает сыграть в Ямамото и из последних сил сажает гидроплан в джунглях. Дорогая техника восстановлению не подлежит, но сам герой жив и полон энтузиазма. Впереди же нас ждут жуткие тайны, встречи со странными созданиями и множество загадок...

Среди снегов и джунглей

Квесты — консервативный жанр. Движки на переправе там не меняют, так что графика будет ровно такая же, как и в первой части, — сотня рисованных задников и принудительно «омультяшенные» трехмерные герои. Художники верны заветам LucasArts и обещают наполнить живописные локации мельчайшими деталями. При этом избежать охоты за пикселями позволит курсор, который, попав на активную зону, превратится в увеличительное стекло или хваткую ладонь.

Многое зависит и от внутренней логики загадок. В **A Road Adventure** некоторые задачи решались весьма противостественным способом — похоже, то же самое ждет нас и в продолжении. Вот, например, первая задачка. Брайану нужно обойти зыбучие пески, на его пути встанет лемур. Что делать с обезьянкой? Пнуть, напугать, накормить, опохмелить, оглушить? Решение отнюдь не лежит на поверхности:

ИЗДАТЕЛЬ	FOCUS HOME INTERACTIVE
РАЗРАБОТЧИК	PENDULO STUDIOS
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАЦИЯ	НОВЫЙ ДИСК
ПОХОЖЕСТЬ	RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE
МУЛЬТИПЛЕЕР	НЕТ
САЙТ ИГРЫ	WWW.RUNAWAY-THEGAME.COM

ДАТА ВЫХОДА

СЕНТЯБРЬ
2006 ГОДА

надо найти игрушечную собачку, которая умеет поднимать ногу, и наполнить ее не банальной водой, а качественным виски. Лемур пьян в стельку, дорога свободна. Хочется надеяться, что такие вот пазлы — исключение, а не правило.

На пути к разгадке тайны нас будут сопровождать как знакомые персонажи (хакерша Суши), так и совершенно новые герои со своими странностями и желаниями: лысый японец, страдающий дальновзоркостью, одноглазый командир секретной военной базы, группа пляжных мальчиков. Для того чтобы пройти игру, этой компании придется посетить джунгли, развалины древних храмов, пещеры, затонувшие корабли, заснеженные берега у подножья гор. Мы спустимся под воду, заставим Брайана изобразить родео на механическом быке, посадим Джину в фантастический стеклянный контейнер. А в одной из многочисленных видеовставок посмотрим, чем же занимаются наши главные герои в уютной комнате отеля...

■ ■ ■

Разработчики сразу предупреждают — постельная сцена будет оформлена в стиле Остина Пауэрса и ранних серий **Leisure Suit Larry**. То есть ничего лишнего нам не покажут. Ну и ладно — **Runaway 2**, как нам кажется, будет хороша и без этого. Сегодня, когда понятия «рисованный квест» и «проходняк» стали практически синонимами, подобный проект — прямо как глоток свежего воздуха. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Отношения Брайана и Джинны достигли самого волнующего этапа! В **Runaway 2: The Dream of the Turtle** нас ждут теплые тропики, потрясающая атмосфера, увлекательные приключения и всепоглощающий роман с хэппи-эндом.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

90%

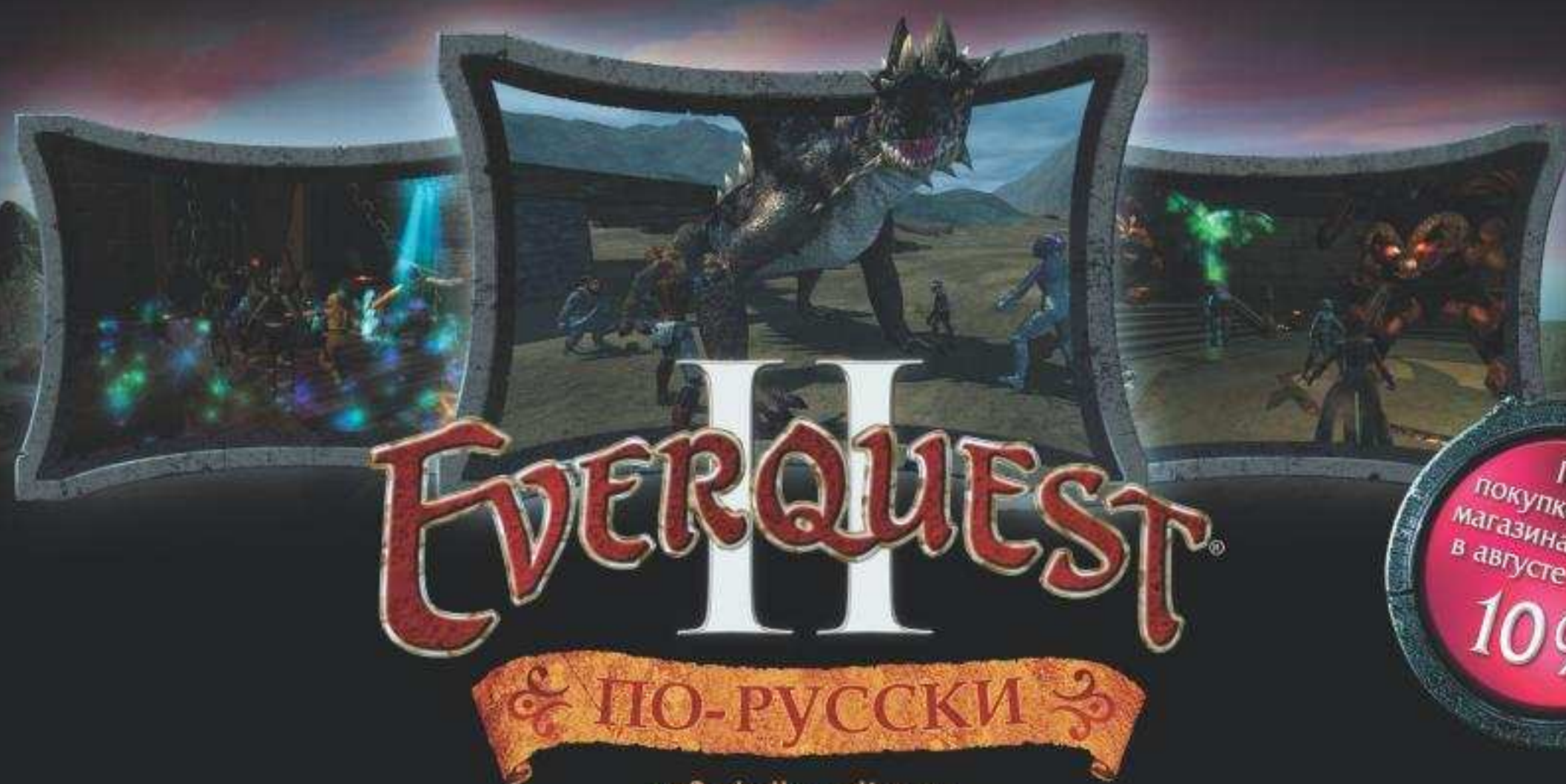
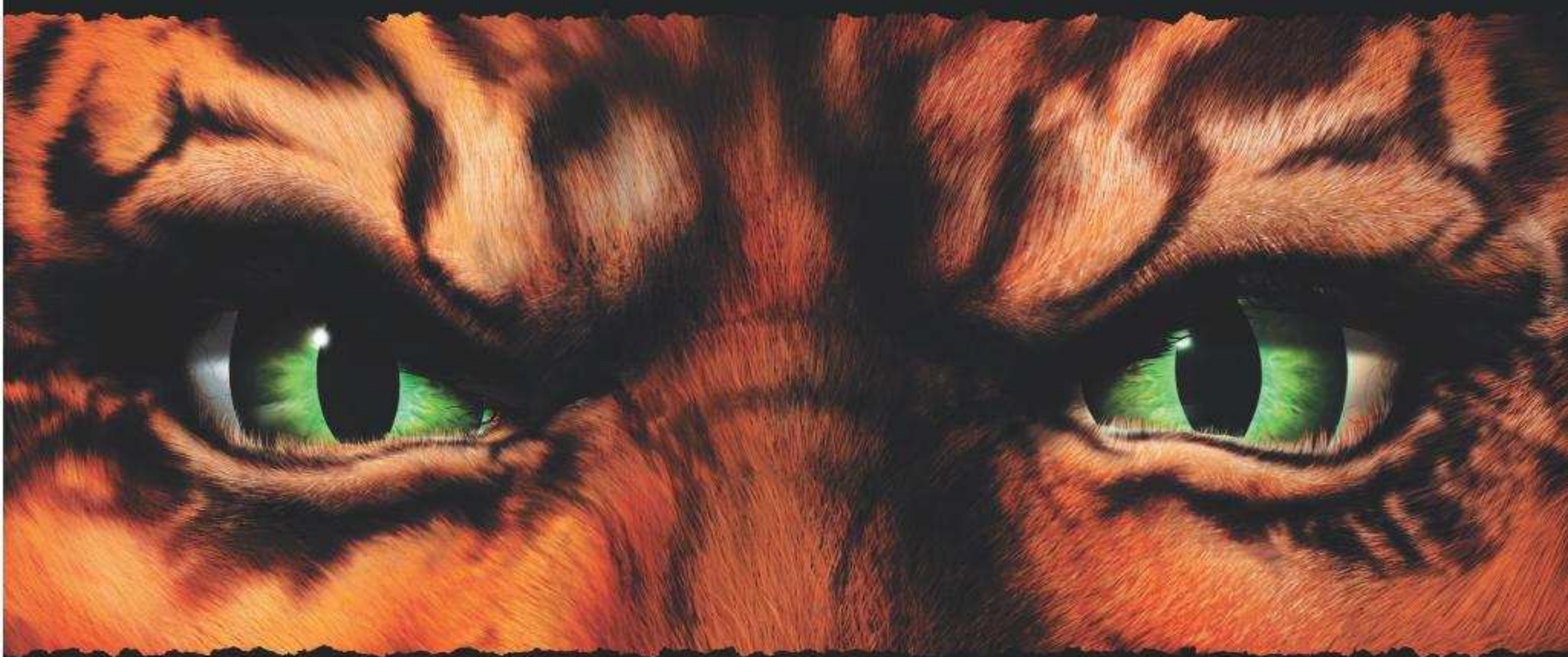


Встречайте нового Брайана — наш герой свеж и накачан по последней моде.



— Что не весел, что голову повесил?
— Приснилось, что самолет упадет.

Купи русский EverQuest II в августе
и получи ботинки бесплатно!*



eq2.akella-online.ru

EverQuest II, культовая игра, завоевавшая миллионы поклонников по всему миру, заговорила на твоём родном языке. Теперь у тебя есть возможность по-настоящему погрузиться в огромный сказочный мир, полный опасностей и приключений!

* Подробности на сайте eq2.akella-online.ru
Рекомендованная цена 549 рублей



©2004-2006 Sony Online Entertainment LLC. EverQuest, SOE and the SOE logo are registered trademarks and "Where Adventure Comes Alive" is a trademark of Sony Online Entertainment LLC. All other trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved. Intel, the Intel logo, Pentium, and Pentium Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.



Процессоры Intel® Pentium® 4 с технологией Hyper Threading - идеальное решение для игры в EverQuest II!



ИЗДАТЕЛЬ

MIDWAY GAMES

РАЗРАБОТЧИК

EPIC GAMES

ПОХОЖЕСТЬ

СЕРИЯ UNREAL TOURNAMENT

МУЛЬТИПЛЕЕР

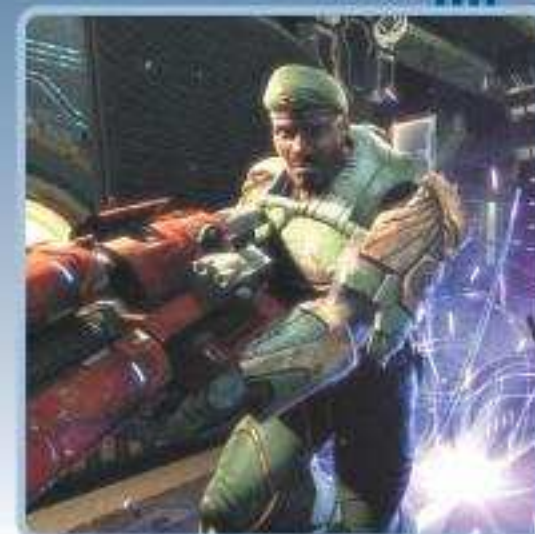
ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ

САЙТ ИГРЫ

WWW.UNREALTOURNAMENT2007.COM

ДАТА ВЫХОДА

КОНЕЦ 2006 ГОДА



UNREAL TOURNAMENT 2007

Степан Чечулин

Иногда кажется, что наш бурный век фастфуда и интернета живет по совершенно неправильным законам. Посмотрите сами: за последние два-три года огромное количество некогда популярных игровых сериалов, продолжения которых ждали, затаив дыхание, неожиданно оказались на обочине — по вине этих самых продолжений. Вспомним хотя бы **DOOM 3** — да, это была красивая и высокотехнологичная игра, но сколько же негативных отзывов о ней мы услышали! И, увы, третьей части легендарного сериала не удалось заполучить даже чуточку той славы, что в свое время снискали первый и второй **DOOM**.

Похожая история произошла и с **Quake 4**. Казалось бы, все у игры на месте: и геймплей вполне на уровне, и сюжет вдруг оказался очень и очень нескучным, и графика ничего, и строгости все такие же милешки. Но снова то же самое: поток разочарований да

гневные вопли фанатов, которые быстро окрестили игру «очередным экшеном» и быстро забыли. И таких примеров — чуть ли не десятки. **Commandos: Strike Force**, **Desperados 2: Cooper's Revenge**, **Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown**... Пожалуй, только **Гэйбу Ньюэллу** ценой вагона нервных клеток и совершенно безумного бюджета удалось не посрамить великое имя **Half-Life**.

Железные аргументы

А вот с еще одним патриархом под названием **Unreal Tournament** произошла совсем удивительная история. После того как в конце прошлого века товарищи из тогда еще **Epic MegaGames** отчеканили первую часть, о новых сериях **UT** мы ничего не слышали аккуратно до 2002 года. Потом появилась **Unreal Tournament 2003**, которую приняли уже не так однозначно, как оригинал, — постоянные при-

дирки к балансу, новому оружию, бонусам. Но, несмотря на это, народ в **UT 2003** играл с упоением, поэтому разработчики подумали немного и оговорили публику вестью, что теперь новые серии будут выходить буквально каждый год. Прямо как спортивные симуляторы от **Electronic Arts**.

Игроки от такого смелого решения немножко опешили, но к этому времени на прилавках уже появился **UT 2004**, так что отступить было некуда. Изменения в очередном продолжении были в основном косметические — разве что техникой поругать дали и устроили масштабные сражения, как в **Battlefield 1942**. Но все равно **UT 2004** народ воспринял достаточно ровно и благожелательно. Тем не менее разработчики решили сбавить темп — **Unreal Tournament 2007** появится в продаже только в конце этого года.

Создатели игры опять рвут на груди тельняшку и во весь го-

лос заявляют, что графика нового **UT** побьет все мыслимые рекорды. Не верить им, в принципе, нет смысла — движок **Unreal Engine 3** поддерживает почти все современные технологии и вытворяет на экране нечто умопомрачительное. Когда на экране появляются боевые машины, действие вообще начинает напоминать фантастические фильмы. За красоты, как всегда, придется расплачиваться — чуем, что даже системам с парой видеокарт уровня **GeForce 7800 GTX** на борту будет очень нелегко. Впрочем, качество картинки всегда можно понизить — нормально играть в **UT 2007** можно будет и на компьютерах среднего уровня.

При всей этой неземной красоте, правда, настораживает то, что пока в игре нет системы разрушений. Как и в прошлых частях, деревья от взрывов не валятся, снаряды, угодив в здание, не оставляют дыр, и даже хлипкие



В **Unreal Tournament 2007** воевать придется не только в полях и горах, но и в городах.



Новый боевой джип смотрится стильно да еще и обладает недетской боевой мощью.



Подбить hovercraft можно даже из банального пистолета. Но для этого придется приложить воистину титанические усилия.



Когда на поле боя появляются вот такие треножки, самое время делать ноги. Сожгут ведь иначе!

заборы не желают разлетаться на куски. Разработчики этот скользкий вопрос постоянно обходят стороной и обещают, что разрушения, конечно, будут, но минимальные. Так что разнести до последнего камушка какой-нибудь населенный пункт мы не сможем.

Как мы помним, и в UT 2003, и в UT 2004 было огромное количество карт, которые представляли собой простые ремейки уровней из самого первого Unreal (это было сделано по многочисленным просьбам фанатов). Однако на сей раз разработчики не пошли на поводу у толпы — они клянутся, что почти уровни в игре сделаны с чистого листа. Нас ждут и заснеженные горы, и подземные базы, и даже некие полуразрушенные города будущего. При этом общая стилистика UT-сериала узнается сразу и безошибочно.

Дай соседу в глаз

С игровыми режимами все просто — изобретается нечто

новое здесь очень и очень редко, так что в основном нас ждут старые и до боли знакомые забавы: командные забеги в capture the flag, ожесточенные схватки в deathmatch, напряженные дуэли. Особое внимание в этот раз разработчики уделяют режиму onslaught (сражения за позиции на манер Battlefield), который, как вы помните, дебютировал в UT 2004. Управление воздушной техникой серьезно переработают, появится целых два новых истребителя, а старые модели подвергнутся глубокой модернизации.

Кроме военно-воздушных сил, получили свои «обновки» и наземные войска. Тут вам и легкий джип Leviathan, вооруженный нехилой мощностью бластерами, и мощный Paladin, защищенный от вражеских выстрелов крепкой энергетической броней, и Necris Darkwalker — ходячая машина смерти, напоминающая треножки из «Войны миров». Ну а завершает парад легкий

скоростной мотоцикл Necris Viper, который слаб, как муравей, но быстр, как ветер. Попасть в него практически невозможно, а значит, это будет идеальный выбор для разведки и дерзких рейдов. Стоит отметить, что в большинство боевых машин помещается несколько игроков, и каждый из них будет исполнять свою роль — рулить, стрелять из пушки, сморкаться в платочек. Epic Games в очередной раз собирается сделать упор именно на командные действия и на активное использование боевой техники — правда, из-за несыгранности команд большинство боев все равно превратится в привычный балаган.

В отличие от техники, почти все оружие перекочевало из прошлых серий UT — новых пушек, не считая пары свежих пистолетов, похоже, не будет вообще. Так что к вашим услугам старая добрая классика: снайперка, ракетница, шоковая винтовка, пулемет и так далее. Для

тех, кто набил руку в предыдущих UT, все привычно и знакомо, переучиваться не придется. Ну, а тем, кто хотел свежатинки, придется довольствоваться лишь новым внешним видом старых стволов. Тут надо отметить, что штатные художники Epic Games проделали серьезную работу и перерисовали весь арсенал почти с нуля — выглядят модели шикарно.



Несмотря на все перечисленные фишки, ситуация может оказаться катастрофической — реально нового в UT 2007 критично мало. Несколько машин, свежие карты плюс доработанная графика. Не совсем понятно, в силу каких причин нам предлагают столь скудный набор, — то ли разработчики опасаются напугать армию преданных фанатов совсем уж радикальными новинками, то ли в Epic Games кризис идей. Конечно, UT 2007 получится интересной и красивой игрой с привычным и знакомым геймплеем, но, как известно, совсем скоро выходят могучий **Battlefield 2142** и очень амбициозный **Enemy Territory: Quake Wars**. Единственное, что реально может помочь UT 2007 (если, конечно, у разработчиков нет каких-нибудь тузов в рукаве), — это потрясающе отполированный геймплей. Пусть и привычный, но очень динамичный, с выверенным балансом, возможностью использовать разные тактики. ■

Нереальный движок

Очевидно, что главным плюсом **Unreal Tournament 2007** будет чертовски красивая графика, ибо в груди у него бьется пламенный мотор под названием Unreal Engine 3.0. Разработчики уже сейчас уверяют, что он способен выдать самую красивую картинку, которую только видел мир компьютерных игр.

На наш взгляд, у нового движка есть две сильных стороны. Во-первых, это персонажи — они чертовски красивы, объемны и, судя по роликам, отлично анимированы. Во-вторых, это открытые пространства — огромные и в то же самое время потрясающе детализированные. Поля сражений

в UT 2007 будут под завязку набиты самыми разными объектами, начиная с деревьев и зданий и заканчивая корзинами для мусора, облаками, животными и прочей приятной глазу мелочью. Про то, что в Unreal Engine 3.0 присутствует потрясающе качественная физика, можно вообще не упоминать — она давно уже стала обязательным элементом любого уважающего себя экшена.

Конечно, цена перечисленных красот будет немаленькой: нереальный движок потребует нереального апгрейда. Уже сегодня разработчики скромно так намекают, что для комфортной игры в UT 2007 понадобится процессор 3,2



Технология SpeedTree, используемая в Unreal Engine 3.0, позволяет быстро моделировать такие вот красивые деревья.

ГГц, пара гигабайт оперативной памяти и видеокарта уровня GeForce 7800GTX. И это не предел — максимальные требования движка, похоже, вообще находятся за гранью возможностей современных компьютеров.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Пожалуй, в недрах Epic Games зреет предельно классический Unreal Tournament с кучей косметических изменений. Хватит ли этого, чтобы удержаться на изменившемся рынке?

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

90%


В РАЗРАБОТКЕ
БУДЕМ ЖДАТЬ?


JOINT TASK FORCE

Андрей Александров

И вновь brave американские солдаты подгоняют амуницию, тщательно проверяют оружие и проводят непривычно много времени на тренировках. Совсем скоро им предстоит очередная война в каком-нибудь богом забытом уголке нашей планеты. Ее цель знакома всем — научить отсталых аборигенов демократии, правам человека и... а вот как только мы переступаем грань официоза, мнения начинают расходиться. Одни говорят о стремлении к мировому господству, вторые — о необходимости тренировать обленевшихся джигай и вытягивать из Конгресса очередное повышение военного бюджета (который сейчас у США даже больше, чем во времена холодной войны), третьи тем временем подсчитывают количество нефти, которое можно выкачать из недр новых «демократических товарищей».

Так получилось, что мы в этот раз тоже постарались подогнаться поближе к священным информационным потокам и выведать все подробности грядущего

конфликта. Нет-нет, не бойтесь, коллектив «Игромании» хоть и немножко одурел от летней жары, но ни в коем случае не ударился в геополитику. Просто у нас тут американские солдаты собрались на очередную RTS-войну — чтобы научить отсталых виртуальных аборигенов демократии, правам человека и позволить компании **Most Wanted Entertainment** и ее верному издателю **HD Interactive** заработать денег на своем проекте **Joint Task Force**.

Дружба народов

В военных репортажах не приняты фразы вроде «итак, вместе того чтобы направить на врага пятьдесят оранжевых дирижаблей, армия США и на этот раз предлагает нам очередную клонированную войну: сначала будут подтянуты авианосцы, а на ближайших военных базах развернут дополнительные подразделения, потом крылатые ракеты нанесут удар по объектам ПВО противника, ВВС начнут войну в воз-

духе и...». Давайте и мы не будем брюзжать насчет стандартного геймплея. Да, **Joint Task Force** проста как чертеж табуретки: перед нами обычная стратегия в реальном времени, без строительства и с достаточно небольшим количеством доступных игроку войск. Не меняя общую концепцию игры, **Most Wanted** вовсю балуются с разнообразными мелочами — и об этом мы обязательно поговорим позже.

Ну а пока давайте направим наш взгляд в сторону свежих геополитических веяний. В моде нынче дружба народов. Поэтому подразделение, которое выдадут игроку в командование, гордо зовется «интернациональным». Впрочем, чтобы понять, что кавычки вокруг этого слова появились не просто так, достаточно приглядеться к скриншотам или странствующему по Сети видеоролику: Humvee, «Блэкхоки», «Абрамсы», узнаваемая «пингвиная» форма — сразу видно, что перед нами американцы. Ну а под интернационалом наверняка подразумевают

арабов в полевых столовых — эти денег меньше просят.

Отряду дружбы народов предстоит пройти через два десятка миссий, посетив Ирак, Боснию, Афганистан, Колумбию и, возможно, еще какую-нибудь гостеприимную страну. Хитрецы-разработчики посадили подразделение на самопокупаемость, лишили нас возможности строить базы и подрабатывать, выкачивая нефтедоллары из ближайшего месторождения. Получить деньги можно только на поле брани: успешно выполнил основное или дополнительное задание — лови очередной грант на борьбу за права человека. Перестрелял гражданских, поломал что-нибудь без приказа или нашел другой интересный способ напасть — финансирование миглом урежут. Привыкайте к новой бизнес-модели, господа военные предпринима-



Американская колонна входит в город. Уверены, что из окон домов на том берегу уже начинают выглядывать гранатометы.



Очень надеемся, что кадры подобной красоты мы сможем увидеть и в игре.



Да-да, покоренная военная техника тоже может выглядеть очень мило.



«Апачи» против «Шилок» — кто кого?

тели. Не забудьте, кстати, зарегистрировать свое ОАО и получить лицензию на ведение демократизационной деятельности.

Но это еще не самое интересное. Нам остороженько так намекают, что за деятельностью подразделения будут пристально следить СМИ. Более того — в некоторых миссиях журналисты даже отправятся вместе с бравыми солдатами на передовую, чтобы, значит, лично во всем убедиться. Иногда можно будет управлять папарацци, иногда они будут действовать самостоятельно. Воображение мигом рисует потрясающие картины. Вот, например, ушлый сержант под предлогом «сейчас я покажу вам горящий танк!» отводит журналиста в самый далекий и безжизненный клочок карты, а остальные войска начинают творить свои темные делишки. По прибытию представителю четвертой власти объясняют, что не надо было жевать пончики до обеда, что танк уже давно сгорел, а пепел подмели лихие бойцы из пятого кавалерийского батальона дворников... армия же тем временем воюет без помех и как ей захочется.

Но повторимся — это лишь наши фантазии, не больше. Идея обманывать журналистов, показывая им только то, что выгодно командованию, конечно,

хороша, но разработчики пока говорят об экономическо-информационной составляющей игры очень и очень туманно.

Сверхприбыли, кстати, можно будет быстро превратить в сверхрасходы. Игрок начнет свою карьеру с отрядом очень скромного размера. Аккуратно выполняем несколько первых заданий, получаем небольшие деньги, а потом... «Джон, нам тут финансирование подняли! Бери своих орлов и спеши на распили бюджета!» — «Окей, ковбой, выдвигаемся» — и вот к месту нашего базирования подлетает винтокрылый «Блэкхок» с лихими десантниками на борту. Кроме того, можно заказывать и более мощную технику, но для этого придется захватить и удерживать аэродром, на который способны приземляться тяжелые транспортные самолеты.

Будет на что потратиться и между миссиями. Ушлые дельцы от военпрома размахивают прайс-листами, в которых есть и пулеметы, и танки, и бронетранспортеры — один краше другого. Да и сами подчиненные не лыком шиты: растут в умениях и, если повезет, то даже добиваются до почетного звания «герой». Так что ближе к концу игры потеря лишь одного бойца может стать трагедией — ведь он был так хорошо прокачан и экипирован.

Лихачи у нас в почете

Судя по ролику, наши вояки-ковбои — жуткие любители полихачить: если все будет действительно так, как нам показывают, игра получится очень даже веселой и зрелищной. Вот оборудованный пулеметом пикап пытается отстреливаться и получает в ответ гостинец из гранатомета. Вот одетые в пятнистую форму джи-ай, ничего не боясь, густой цепью идут на зачистку небольшого городка. Вот подбитый вертолет, кружась, красиво падает на здание, которое мигом рушится под его весом.

Здесь, наверное, стоит упомянуть про графический движок. Судя по тем материалам, что мы видели, движок этот — очень прилежный хорошист. Физика от AGEIA, отличные спецэффекты с неслабой детализацией, разрушаемость. Радует внимание к деталям — танки ведут огонь не только из пушек, но и из установленного на крыше пулемета. Причем если вокруг начнется совсем уж серьезная перестрелка, то пулеметчик, не собираясь рисковать жизнью, спрячется в башне.

Возвращаясь к виденным в ролике батальным сценам. Вот мимо занятого врагами объекта (кажется, это радарная станция) деловито колесят два гражданских авто — легковушка и фургон. Возле въезда они неожиданно сворачивают — охрана пытается поднять тревогу, но тщетно. Одного сторожа сбивают, проходит несколько секунд — и во внутреннем двореке уже ведет бой группа наших солдат.

И это не единственный пример. Захваченной технике в Joint Task Force отводится немалая роль. Причем упор делается не на боевые машины: прикарманить вражеский танк, конечно, можно, но расплачи-

ваться за это придется серьезным штрафом к его характеристикам — бойцы ведь не очень хорошо знают, как пользоваться оружием противника. Гражданская техника — это уже совсем другое дело! На прыткой и незаметной легковой машине можно скрытно провести разведку или пробраться в тыл противника (рисковать, правда, не стоит: кругом война, и враг спокойно может начать палить в гражданских при первом же подозрении). Применение найдется даже неповоротливому бульдозеру — перегордите им улицу, чтобы ограничить продвижение врага.

Помимо внушительной однопользовательской кампании нам обещается и мультиплеер, где игроки смогут демократизировать уже друг друга. Ничего выдающегося, впрочем, не будет: лишь стандартный набор режимов плюс огромный ассортимент настроек для любителей придумывать свои правила игры.

■ ■ ■

Вообще, Joint Task Force оставляет удивительно хорошее первое впечатление. Вроде как ничего новаторского, никаких громких обещаний сказать новое слово в RTS-жанре, но в то же время на каком-то подсознательном уровне начинаешь верить, что нас ждет качественная стратегия. Пусть и не очень серьезная, но интересная, способная затянуть всерьез и надолго. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Классический RTS-геймплей и банальный сюжет про торжество демократии Joint Task Force пытается компенсировать интересными находками и некоторой несерьезностью происходящего. Причем это у них, похоже, получается.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **80%**



В РАЗРАБОТКЕ
БУДЕМ ЖДАТЬ?

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР

ACTION/РОЛЕВАЯ ИГРА

ИЗДАТЕЛЬ

НЕ ОБЪЯВЛЕН

РАЗРАБОТЧИК

BIOWARE

ПОХОЖЕСТЬ

■ СЕРИЯ STAR WARS: KNIGHTS
OF THE OLD REPUBLIC
■ FABLE

МУЛЬТИПЛЕЕР

НЕТ

САЙТ ИГРЫ

HTTP://JADE.BIOWARE.COM/PC

ДАТА ВЫХОДА

2006 ГОД

JADE EMPIRE

АЛЬБЕРТ АЛИЕН

Что будет, если скрестить «Звездные войны» с кунг-фу боевиком? Этот вопрос давно интересовал всех любителей и того, и другого. Хотя бы потому, что Джордж Лукас щедро черпал вдохновение из азиатского кино и тамошней весьма специфичной мифологии. Компания BioWare, создательница Star Wars: Knights of the Old Republic, решила не гадать, а просто дать ответ, сделав игру на переработанном движке KotOR, но с китайским колоритом. Так что же круче — световой меч или стиль хромого журавля? На этот вопрос нам ответит Jade Empire, которая уже наделала немало шума на Xbox, а теперь движется и в сторону PC.

Змея в тени слона

Если скрестить ежа с ужом... вернее слона с ослом... хотя нет, ролевою игру с файтингом, то... во всех трех случаях может полу-

читься что-то интересное. Правда, мы помним отважную попытку ребят из компании Midway, которые уже попробовали проверить подобное, взяв за основу Mortal Kombat, — и ничего хорошего в итоге не соорудили. Приключенческий режим игры Mortal Kombat: Deception отличался редкостной невменяемостью даже по меркам самой Midway.

Канадские медики из BioWare решили зайти с другой стороны: они взяли движок KotOR, зачерпнули вдохновения у китайского кинематографа и закатили могучий эксперимент. Чтобы, значит, ролевая игра получилась ролевой, а вот боевые столкновения происходили в режиме реального времени — прямо как в файтинге. Вселенную «Звездных войн», правда, пришлось стравить в космос — для подобных выкрутасов она подходит слабо (хотя по опыту игры в LEGO Star Wars мы можем сказать, что и там не все потеряно). Ну а что же нам предло-

жили взамен?

Неизвестно, в чью светлую голову пришла мысль поместить действие игры в условный средневековый Китай и обозвать это «Нефритовой империей» — Jade, то есть, Empire. Наверное, этот самый «кто-то» как раз посмотрел один из китайских блокбастеров — «Крадущийся тигр, затаившийся дракон», «Герой» или даже «Дом летающих кинжалов». Ну, знаете — масштабненько так. Эпичненько. Актеры, летающие на веревочках. Проклятья. Пророчества. Магия. Специальная патентованная китайская кинофизика. И никакой, черт возьми, пародийности — не надо нам здесь клонов Rag Doll Kung Fu. Вот по этой дорожке и двинулись создатели Jade Empire. Всего-то и надо было — сменить космическую Империю на Нефритовую, а пейзажи далекой-далекой галактики — на радостные пасторальные зарисовки. Никто и не почувствует разницы!



Дом летающих геймпадов

Игра уже достаточно давно вышла на Xbox и получила свою порцию восторженных рецензий и гневных упреков. Мы тоже имели честь ознакомиться с «коробочной» версией — но не ждите от нас раскрытия всех секретов, большую их часть придется все-таки поберечь до рецензии. Впрочем, уже сейчас можем подтвердить вам, что восторги вполне оправданны, — в наше достаточно сложное для ролевых игр время встретить проект со столь глубоким и оригинальным внутренним миром не так уж просто. BioWare, к счастью, не стала делать еще одну JRPG на западный манер (все помнят, чем это кончилось в случае с Anachronox? ничем, ничем хорошим не кончилось), а позаимствовали большинство игровых элементов из...



Алые паруса с китайским акцентом. Обратите внимание: трава здесь практически такая же, как в The Elder Scrolls 4: Oblivion, — несмотря на разницу в возрасте технологий.



Железная Пятка против Осинового Шеста: смертельная битва! И так — каждый день.



На спине этого средневекового триадовца что-то подозрительно похожее на наш родной двухголовый герб. На что это они намекают?



На первый взгляд древнекитайские города так безобидны... А вот если на второй?

ну естественно, из того же самого KotOR! Вместо супердлинных японских зарисовок на темы взаимоотношений героев с получасовыми диалогами и 15-минутными непроматываемыми видеороликами нам предлагают путешествовать по местной Империи и, представьте себе, *принимать решения*. Да здравствует демократия, граждане, — разработчики даже заготовили несколько финальных заставок, зависящих от нашего поведения в игре. Это приятно — все-таки PC-игроки привыкли к свободе... ну ладно, ладно — к видимости свободы.

Еще одно серьезное достоинство — это богатый, не истоптанный многими поколениями игрописателей мир: вроде и фэнтези, и магия, и мечи. Но — совсем другие, не такие, как мы привыкли. Вроде с восточным колоритом. Но — не Япония. И даже не тот самый Китай, о котором мы когда-то читали в учебниках истории. Есть, есть где разгуляться фантазии. Например, в игре даже нашлось место стимпаку — разнообразным причудливым конструкциям, механическим монстрам. Такой вот китайско-японско-канадский RPG-привет.

Стиль назойливой мухи

Не обошлось и без спорных моментов. Самый главный из них — боевой режим. Сражения в Jade Empire, как уже говорилось выше, проходят в реальном времени. Эдакий файтинг, пусть и со своими особенностями. Герой прокачивает боевые умения, заклинания, магические возможности (в игре это зовется «энергиями», но какая нам, собственно, разница?), приемы владения ше-

стом «бо» и прочий фэн-шуй, а потом... а потом молодецкими комбами распинывает подвернувшихся под горячую ногу врагов. И молитесь, чтоб кунг-фу летающего крокодила оказалось сильнее кунг-фу пьяного осьминога!

Стили, конечно, можно комбинировать, а некоторые виды ударов и заклинаний становятся доступными только по мере продвижения по той или иной стороне Силы... или как она там зовется? О! Путь Открытой Ладони и Путь Сжатого Кулака, вот как. Выяснить, какая из этих ладоней Светлая, а какая Темная, очень сложно: грань между добром и злом, как всегда, относительна. Но факт остается фактом — каждый поступок героя, каждый выполненный им квест склоняют баланс Силы (вот привязалось же!) на ту или иную сторону.

Бои в реальном времени — штука красивая, но к ней надо привыкать, и далеко не каждый сумеет это сделать. Во-первых, такой подход лишает нас возможности внятно управлять напарниками. Кремниевым бедолагам приходится из всех сил напрягать свой искусственный интеллект и действовать самостоятельно. Результат вполне предсказуем: мы не только ведем боевые действия (с превосходящими силами противника, естественно) в одиночку, но еще и всеми силами пытаемся спасти «спутника жизни». Слава богу, что одного единственного — в BioWare вполне справедливо решили, что уровня современных людских интеллектов недостаточно для того, чтобы управляться с двумя искусственными интеллектуалами.

Здесь, однако, начались проблемы. Дело в том, что партия всего из двух человек — это как-то странно. Особенно для

Китая. По сюжету к нашему коллективу присоединится огромное количество аборигенов — так что «лишним» придется полежать на складе. Игрок же, придя в город, будет менять боевых товарищей, как перчатки: нужно-го достал, ненужного законсервировал. Кого-нибудь удивит тот факт, что напарники, обитающие в таких бесчеловечных условиях, начисто лишаются способности к повышению уровня? А они лишаются. Так что система чисто декоративная. Скорее всего, большинство игроков предпочтет двух-трех любимчиков, остальные же товарищи навсегда останутся украшением склада.

Вообще, временами начинает казаться, что игра никак не может понять, в какую сторону ей двигаться. Тут вам и мгновенные убийства подвернувшихся противников с раздиранием трупики на куски (это хоть и зовется «гармоническим комбо», но по сути является самым натуральным фаталити), и стиль Пьяного Кулака, и цельнотянутые из фильмов Джеки Чана визуальные шуточки. Одновременно с другой стороны к нам тихо подкрадывается чудовище по имени Китайский Блокбастер. Серьезный, занудный, без тени юмора. С любовными историями и разветвленными заговорами. И вот ведь что получается: часть игроков, пришедших сюда за красивым проникновенным сюжетом, все кунг-фу шуточки (вроде постоянного выкрикивания бойцами названий ударов) сильно раздражают. Тех же, кто стал играть ради кунг-фу, раздражают, наоборот, эпические сюжетные повороты. А кто-то вообще не любит ни китайское кино, ни кунг-фу, ни прочую ерунду. Впрочем, если вы сможете

воспринять Jade Empire комплексно — то вам воздастся.



Jade Empire вышла на Xbox больше года назад. На первом Xbox, не на Xbox 360. Имеет ли смысл портить ее на персонки? «Конечно, имеет», — утверждают разработчики и объясняют, что они очень сильно поработали над графическим движком, и в результате игра засияла свежими красками, модными спецэффектами и даже динамическим освещением. Во-вторых, были добавлены новые стили, удары и оружие. В третьих — полностью переработанная под клавиатуру схема управления. Полностью — значит, не как в **The Elder Scrolls 4: Oblivion**, где над клавиатурой незримо парил призрак геймпада и здорово раздражал игроков. Jade Empire, если верить разработчикам, аккуратно переделана под привычные нам органы управления.

К сожалению, у PC-версии игры пока нет издателя — **Microsoft Game Studios** в такой роли выступить отказалась, а другие пока не объявили о своем желании. И что для нас в разы важнее — неизвестна дата выхода. А ведь при всех своих недостатках игра совершенно уникальна, пропускать ее ни в коем случае нельзя. Особенно фанатам гонконгских боевиков. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

PC-переложение одной из самых оригинальных ролевых игр последних лет. В Jade Empire органично сочетаются элементы JRPG, стильный сеттинг и даже кунг-фу.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 90%

ИЗДАТЕЛЬ

NAMCO BANDAI

РАЗРАБОТЧИК

NAMCO BANDAI

ИЗДАТЕЛЬ В

РОССИИ/ЛОКАЛИЗАЦИЯ

АКЕЛЛА

ПОХОЖЕСТЬ

■ DIABLO 2

■ СЕРИЯ ICEWIND DALE

МУЛЬТИПЛЕЕР

ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ

САЙТ ИГРЫ

HTTP://MAGEKNIGHT.NAMCO.COM

ДАТА ВЫХОДА

АВГУСТ-СЕНТЯБРЬ
2006 ГОДА

MAGE KNIGHT

APOCALYPSE

Альберт Алиен

И вновь силы зла строят свои подлые, гнусные и коварные планы по организации небольшого апокалипсиса на территории некоего волшебного мира. Как и положено, с драконами, магией и прочими атрибутами игры, претендующей на гордое звание **Diablo**-киллера.

А ведь с момента выхода в свет **Diablo 2** прошло аж шесть лет — но старуху все пытаются низвергнуть с пьедестала. Выросло уже целое поколение игроков, которые эту самую «Диабло» в глаза не видели, — и даже им разработчики упорно объясняют, что их игра будет «в сто раз круче, чем у **Blizzard**!». Нет-нет, ни единого слова о психологических травмах, полученных в юном возрасте, мы не скажем. Но в самом деле: после **Diablo 2** по нашим жестким дискам промаршировали легионы ролевых игр, в том

числе две части **The Elder Scrolls (Morrowind и Oblivion)**, две части **Knights of the Old Republic** и прочие, прочие, прочие. А тут вдруг у **Diablo**-киллеров случилось очередное обострение. Сначала **Titan Quest**, а теперь вот **Cyanide** с **Loki** и **Namco Bandai** (да-да, создатели Пэкмена и тамагочи) с **Mage Knight: Apocalypse** — все хотят побороться с игрой шестилетней давности не на жизнь, а на смерть.

И самое интересное — их можно понять. После **Diablo 2** приличных Action/RPG мы считай и не видели. Была, конечно, масса совершенно жалких и бессмысленных подделок на заданную тему, но им хронически чего-то не хватало. Увлечательности, например. Так что американское отделение компании **Namco Bandai** метит в практически пустую нишу, собираясь выпустить

игру, которая окажется как минимум не хуже **Diablo 2** и **Titan Quest**. Причем выпустить не для консолей (что, учитывая богатое аркадное прошлое, настоящее и будущее **Namco**, было бы вполне логичным ходом), а вовсе даже для персоналок. Ну что тут можно сказать — неисповедимы пути американских подразделений японских корпораций.

От нашего стола
— вашему компьютеру

Итак, **Mage Knight: Apocalypse** представляет из себя чрезвычайно боевую RPG по мотивам широко известной (но, увы, не у нас) настольной ролевой игры с коллекционными фигурками. Игра эта — нечто среднее между **Magic: The Gathering**, «Монополией» и натуральным, бескомпромиссным, с карандашом и те-

традкой, AD&D-ролепеем. Казалось бы — какое отношение это имеет к **Diablo**? «Ну-у-у... — говорят разработчики. — Мы взяли расы, классы и всякое такое, а потом сделали из этого нормальную бодрую экшен-RPG, в которой игрок не рискует получить двадцатиградным кубиком в глаз при неудачном броске и не успеет заснуть, пока ходят остальные. Потому что здесь все в реальном кровопролитном времени!»

Вполне грамотный подход: берем лицензию на то, что есть, и превращаем в то, что нравит-



Посмотрите, какие у этой дамы... сапоги? Или это чулки? А может, все-таки купальник? Да какая разница — главное, есть на что глянуть.



Если смотреть очень внимательно, то на этой картинке можно заметить лес и даже горы... Но нас все еще волнует вопрос: что это такое носят местные дамы?



Боевой спецэффект против огра-людоеда. Симпатично.



Сразу видно — жена перспективная. С ножиком управляется лихо. Значит, и на кухне будет себя уютно чувствовать.

ся. А нравится создателям игры многое; например, обещаны толковые партии, прямо как в приличных ролевых играх. Если один персонаж может рубануть противника двуручным мечом или ошпарить файерболом, то в сборе банда способна наворачивать сложные и красивые многоярусные комбо. Из оригинального сеттинга в игру перекочевало странное (хотя и весьма популярное — один **World of Warcraft** чего стоит) сочетание магии с огнестрельным оружием и прочими танками на паровом ходу. Ну и без вампиров, как водится, не обошлось. Самое натуральное единство и борьба противоположностей на примере отдельно взятого путешествия приключенцев-мироспасателей.

Рас запланировано пять: гномы, эльфы, вампиры, неизбежные люди и один сравнительно уникальный персонаж — драконоид, гибрид человека и дракона. Представителя каждой народности можно подогнать под себя — игрок волен выбрать предысторию, которая влияет на атрибуты, а потом настроить внешность (моей вампирочке идет эта прическа? Или все-таки лучше перекрасить волосы в оранжевый, чтобы было не слишком мрачно?). Герой отправляется исследовать полный опасностей мир в одиночку, но по мере развития сюжета к нему будут присоединяться новые партийцы — всего четыре штуки, по одному от каждой расы. Да-да, никто не уйдет обиженным!

Путь вампира

Человечество и прочих гномов в процессе прохождения, конечно, придется кое от кого спасти — что за RPG без нависшей над миром Опасности? Гнусные

сектанты разбудили Дракона Апокалипсиса, и теперь организованная приключенческая группировка в составе пяти героев должна этого самого Дракона усыпить обратно. Как и в любой уважающей себя ролевой игре, попутно группе придется залить кровью пять больших регионов и выполнить море разнообразных квестов — обязательных и не очень. Побочные задания помогают героям найти себя в этом бушующем мире (а также прикарманить оружие, доспехи, кольца и амулеты) и получить много вкусного и полезного экспириенса.

Что интересно, разработчики решили пойти по пути «постоянной прокачки», когда персонажи получают умения не каждый уровень, а все время, по мере применения навыков. Кто больше машет мечом — тот машет им круче всех! Уровни здесь вообще не предусмотрены — либо персонаж пользуется каким-нибудь скиллом и оттого становится ну очень крутым в этой области, либо не пользуется и становится крутым в совершенно другой сфере человекоубийства (или, на крайний случай, человеколечения). Ну а система изменения внешности за всеми этими дерганиями очень тщательно следит. Любишь выпить свежей кровушки на завтрак? Держи огромные клыки, красные глаза и бледную кожу. Просто колошматишь всех подряд? Тогда кожа у тебя тоже будет какая-нибудь особенная, только никто этого не заметит — обзор закроет огромный двуручный топор, рогатый шлем и прочие щиты-мечи-доспехи.

Полет гнома

С подобной системой прокачки сделать игру однопользовательской было бы непросто-

тельно. Разработчики подумали и решили, что главным мультиплеер-режимом для них станет кооператив. Когда каждый из пяти членов команды — живой человек, приключение становится гораздо ярче, красочнее и любопытнее. Причем игроки могут заняться как прохождением кампании, так и просто беспорядочными шатаниями по миру в поисках тех, кого бы обидеть... то есть как бы восстановить справедливость.

Одну и ту же миссию можно будет выполнять сколько угодно раз, при этом монстры станут прокачиваться вслед за героями — и мы очень надеемся, что не получится такого ужаса, как в **The Elder Scrolls 4: Oblivion**, когда при неправильной прокачке игрок, дорастая до пятнадцатого уровня, не мог справиться с большинством врагов...

Ну и конечно же, обязательный десерт — комбо. Именно в кооперативном режиме они расцветут самыми яркими красками. Практически любая многопользовательская ролевая игра позволяет участникам комбинировать и чередовать атаки для нанесения противнику максимального урона (кто-то противника оглушает, кто-то снимает защиту, кто-то добивает), но в Mage Knight эта идея использована по максимуму. Швырнуть во врагов товарищем по партии (добровольцем, конечно же) — в порядке вещей. Вы представляете, что может сделать разорвавшийся... ворвавшийся на бешеной скорости во вражеские порядки гном с секирой, если его отправит в цель умелая рука? Вот именно, много чего может сделать — в том числе и героически умереть. А ведь это не самая оригинальная идея

Namco — дождитесь релиза, и вы еще не такое увидите. Смогут ли насладиться подобными комбинациями любители однопользовательского режима, зависит в первую очередь от тех американско-японцев, которые отвечают за искусственный интеллект, — если гномами станет кидаться кремниевый дурак, то и результат получится кремниеводурацкий.

Конечно, будут в мультиплеере и другие режимы, например, соревнование в стиле «кто дольше всех продержится при атаке бесконечного количества монстров». А вот любителям просто подраться с другими игроками здесь ловить нечего. Когда-нибудь в будущем, возможно, такой режим и появится, но не в первой версии Mage Knight...



Да-да, разработчики тонко намекают нам, что Mage Knight: Apocalypse — это не более чем начало длинной и увлекательной серии игр. А так как сериалы в последнее время становятся чрезвычайно модными (см. **Half-Life 2 Episodes** и **SiN: Episode One**... тьфу, все наоборот), впереди нас ждет много интересного и зубодробительного экшена. То есть ролевой игры, конечно. А еще точнее — и того, и другого. Время собирать друзей — в World of Warcraft вам такого не покажут! ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Mage Knight — редкий представитель Diablo-квилера, который не просто эксплуатирует старую добрую игровую идею, но и старается добавить в нее что-то действительно новое. Так что присмотритесь к этой игре — она запросто может выстрелить.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 90%



В РАЗРАБОТКЕ
БУДЕМ ЖДАТЬ?

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР

КОСМИЧЕСКИЙ СИМУЛЯТОР

ИЗДАТЕЛЬ

АКЕЛЛА

РАЗРАБОТЧИК

QUAZAR STUDIO

ПОХОЖЕСТЬ

■ СЕРИЯ WING COMMANDER

■ FREESPACE 2

МУЛЬТИПЛЕЕР

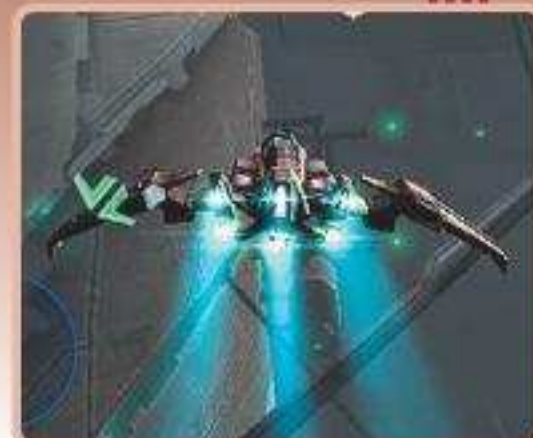
НЕТ

САЙТ ИГРЫ

WWW.QUAZAR-STUDIO.COM/TARR

ДАТА ВЫХОДА

ЛЕТО-ОСЕНЬ
2006 ГОДА



Алексей Бутрин

ХРОНИКИ ТАРР

ПРИЗРАКИ ЗВЕЗД

В отечественной игровой индустрии, похоже, начинается новая мода — мода на космические симуляторы. На КРИ 2005 года мы одновременно узнали сразу о двух «звездных» проектах — «Завтра война» по книжной трилогии Зорича и Enosta от почти никому еще неизвестной Quazar Studio. «Завтра война» с тех пор почти уже доросла до релиза, а вот судьба «Эносты» оказалась чуть более сложной — игра заморожена, а вместо нее делаются «Хроники Тарр: Призраки звезд». Впрочем, «Хроники Тарр» у нас тоже про космос, только вместо вида от третьего лица нам предлагают забраться в кабину истребителя. До выхода игры осталось совсем немного времени — всего лишь несколько месяцев.

Мр-р-рак

В отличие от «Войны», опирающейся на весьма успешную

книжную серию, «Хроники» приходится рассчитывать только на своих собственных сценаристов. Если вы ждете очередной космической войны, то можете на секундочку расстроиться. Никакого противостояния межпланетного добра и зла здесь нет. Проблема куда серьезнее, чем какие-нибудь междоусобицы между галактическими расами, — это Мрак. Неведомый и непонятный катаклизм наступает из самого сердца галактики, гася звезды некогда обитаемых систем. Противостоят Мраку не могут даже самые могущественные цивилизации, которые перед общей угрозой объединили свои флоты.

Тысячи разномастных транспортов нескончаемым потоком тянутся к окраинам галактики — их родные миры уже погибли или погибнут в самое ближайшее время. Вдобавок к этому Мрак породил еще одну проблему — в космосе безобразничают

дэ-хэтты. Некогда это были меатарры, одни из лучших воинов в галактике, которые первыми столкнулись с аномалией и, вместо того чтобы погибнуть, видоизменились, став очень агрессивными и опасными.

Вместе со всеми вынуждено отступать и человечество, некогда одна из самых могущественных рас галактического альянса. Отбиваясь от атак дэ-хэтты и эвакуируя население обитаемых планет, люди случайно обнаруживают в одной из дальних систем незарегистрированный маяк. К нему спешно высылаются небольшая флотилия, состоящая из двух боевых крейсеров и научно-исследовательского судна. Прибыв в систему, они обнаруживают руины планетарного мегаполиса, принадлежавшего уже исчезнувшей расе оззах. Первые же раскопки показывают, что вся система была испытательным полигоном по управ-

лению пространством. Специалисты считают, что дальнейшее исследование древних технологий может помочь в борьбе с Мраком и дэ-хэтты.

Однако покою ученых быстро приходит конец — в систему вторгается армада дэ-хэтты, которая практически полностью уничтожает экспедицию. Спасаться удастся лишь крейсеру «Талестра», на котором служит главный герой игры. Корабль ныряет в подпространство, но из-за ошибки навигационного компьютера его выкидывает в рукав галактики, населенный меатаррами. «Талестра» сильно повреждена, гипердвигатели не работают, так что экипажу предстоит долгий и опасный полет через десятки чужих систем.

Путь домой

Так много внимания сюжету уделяется отнюдь неспроста. По



Дизайн ангара почему-то не цепляет — слишком банально и старо.



Похоже, что некоторым художникам «Квазара» мама в детстве покупала только красные краски.



Слева у нас то ли крейсер, то ли транспорт, то ли кусок космического мусора. К сожалению, дизайн больших кораблей в «Хрониках Тарра» пока слабават...



...а вот маленькие истребители выглядят куда лучше

заверению разработчиков, история «Хроник Тарра» — это не просто набор связанных воедино заданий, которые предстоит выполнить игроку. Сюжет здесь является полноценной частью геймплея, каждая из девяти миссий — полноценная глава драматичной и увлекательной истории, с обязательным эпическим финалом в конце.

Наверняка сейчас в вашей голове зарождается резонный вопрос: всего девять миссий — не мало ли этого для такого амбициозного проекта? С одной стороны, конечно же, мало. Даже с учетом того, что каждая миссия состоит минимум из десятка подзадач, на выполнение которых уйдет примерно час, на прохождение «Хроник Тарра» все равно уйдет два-три неспешных дня. С другой стороны, при подобном подходе куда меньше вероятность того, что игра нам надоеет. Как говорится, лучше меньше, да лучше. Впрочем, к цифрам мы еще вернемся, а пока самое время поговорить о геймплее.

Главный герой — пилот одной из истребительных эскадрилий «Талестры». В перерывах между миссиями он превращается в эдакого Самоделкина. Нам позволят ковыряться в ангарах, где хранятся огромное коли-

чество корпусов, бортовых систем и прочего барахла, комбинируя которое можно собрать машину своей мечты. Любители крепкой брони и огневой мощи наверняка оседлают сверхтяжелый космолетающий танк, называть который истребителем можно лишь с большой натяжкой. Любители скорости и маневра предпочтут легкие и юркие аппараты. Будут и другие, более интересные комбинации.

«А как же прогресс?» — спросите вы. Крейсер ведь оторван от своих и, по идее, мы должны всю игру довольствоваться одними и теми же запчастями. Да, скорее всего так и будет — но не забывайте, что главный герой за девять миссий серьезно подрастет в звании. А ведь только крутым парням достаются крутые истребители!

Помимо доступа к элитным бутикам, звание повлияет и на роль игрока в бою — чем оно выше, тем больше команд можно будет отдавать другим кораблям. Кроме того, есть такое понятие, как статус, который влияет на исполнительность ваших подчиненных. За авторитетного командира бойцы с радостью пойдут и в огонь и в воду, а вот приказание никем не уважаемого летуна чаще всего просто проигнорируют.

Вообще искусственный интеллект игры всеми силами будет стараться дружить с игроком. Перед началом каждой миссии идет традиционное снаряжение эскадрилий. Самое интересное — это то, что командиры «компьютерных» звеньев проанализируют заказанный вами ассортимент и оснастят своих подчиненных так, чтобы поддержать баланс. Например, если вы отдали предпочтение лучевому оружию, то компьютер постарается взять побольше ракет.

Управлять подчиненными в бою будет несложно — самые важные команды вынесены на горячие клавиши, а все остальное убрано в систему командных меню. Отдавать приказы можно как всей группе (обычно состоит из трех-пяти истребителей), так и отдельным пилотам.

Звену нашего героя предстоит встретиться с самыми разнообразными противниками — разработчики обещают три разных расы с уникальной техникой и два десятка классов кораблей — от маленьких дроидов до внушительных дестроеров. В миссии одновременно примет участие около пятнадцати посудин. До эпического размаха, конечно, далеко, но для азартной «собачьей свалки» — самое оно.

Кроме настоящей мужской работы — отстрела врагов направо и налево — наши напарники будут регулярно устраивать мини-концерты прямо в открытом космосе: они станут шутить, предаваться воспоминаниям, комментировать происходящее на экране и так далее.

Впрочем, Quazar Studio заявляют, что у них есть и более интересные сюрпризы — например, сражение в аномальной ловушке, которая «генерирует временные перегрузки, изменяя временные составляющие объ-

екта и перемещая его в произвольном порядке». Что это значит — ума не приложим. Надеемся, что не очередная бредовая суперфича.

Еще один спорный момент — графический движок. Поддержкой новых технологий он похвастаться не может, поэтому основной упор дизайнеры сделали на стиле подачи графического материала, а программисты — на скорости работы движка. Нас, к примеру, порадовал вид космоса из кабины истребителя, но слегка озадачила чрезмерная любовь художников к красному цвету. Хотя к релизу, может, и перекрасят.

■ ■ ■

Увы, как бы мы ни хотели сказать напоследок что-нибудь исключительно хорошее и исключительно доброе, но пока не можем. «Хроники Тарра» — очередная темная лошадка от малоизвестных разработчиков-новичков. «Квазары» работают в интересном жанре, у них любопытная сюжетная завязка, да и геймплей не ограничивается банальным «ну, у вас будет истребитель с ракетами и лазерами, а также много-много врагов».

Дело за «малым» — создать действительно качественную игру. Динамичную, увлекательную, не слишком накрученную и пусть и не с супертехнологичной, но все равно очень красивой графикой. Посмотрим, что получится. ■



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Игра с интересным сюжетом и множеством забавных находок — осталось лишь завернуть все это в качественный геймплей.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 80%

ЖАНР

СТРАТЕГИЯ

ИЗДАТЕЛЬ

GFI/PVССОБИТ-М

РАЗРАБОТЧИК

GFI

ПОХОЖЕСТЬ

■ СЕРИЯ SUDDEN STRIKE

■ БЛИЦКРИГ 2

МУЛЬТИПЛЕЕР

ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ

СЕТЬ

ДАТА ВЫХОДА:

2006 ГОД

WWW.GFI.SU

Андрей Александров

ПРОТИВОСТОЯНИЕ 5 ВОЙНА, КОТОРОЙ НЕ БЫЛО

Свежие вести с фронта — Вторая мировая, которая всегда была излюбленной темой в большинстве жанров, похоже, сдулась. Разочарованные разработчики ищут спасение в альтернативной истории — Гитлер у них в 1945 году раз за разом не сдается и пытается победить союзников то с помощью генетически модифицированных солдат, то при помощи шагающих роботов, то...

Стоп-стоп-стоп! В нашем случае до официальной победы над фашизмом еще очень и очень далеко. Начало 40-х, гитлеровская армия медленно расползается по Европе. Вильгельмсгафен, как и другие базы немецкого флота на Северном море, напоминает муравейник: под погрузкой стоит огромное количество военных и транспортных судов, одновременно на них проводится мелкий ремонт, а улицы города запружены солдатами. Уже через несколько дней вышедшие из этого порта корабли при поддержке авиации обрушат на побережье Великобритании шквал артиллерийских снарядов и авиабомб. Потом же, когда огневая подготовка подойдет к концу, начнется одна из самых масштабных десантных операций. Именно ей будет посвящена игра «Противостояние 5: война, которой не было» — очередное продолжение знаменитой стратегической серии, разработкой которого занимается компания GFI.

Англия в огне

Ну как, ощутили всю силу атома? Россия напала на Великобританию — сенсационная новость. И пусть всю черновую работу выполняют немцы, мы-то знаем, кто за этим стоит. Два великих генерала — **Даниил Агафонов** и **Михаил Смагин** (в свободное время первый превращается в руководителя проекта «Противостояние 5», а второй в арт-директора все того же проекта) — вызвались рассказать нам о своих планах завоевания далекой островной страны.



Даниил Агафонов держит в руках книжку с секретными документами: «На следующей неделе Лондон должен пасть!».



Михаил Смагин: «Пока Сталин занимается там своими делами, мы потихоньку перерисуем карту мира».

Инициатива Как обстановка на фронтах? Все ли готово к началу очередной альтернативной версии Второй мировой войны?



[Михаил]

Скажем так — подготовка в самом разгаре. Но прежде всего нам бы хотелось отмежеваться от массы безответственных «альтернативных историй», которые, к сожалению, в изобилии живут в современной литературе, прессе, интернете и которые оттуда начали проникать в игры. Все они в общем-то сводятся к одному — к попыткам ответить на популярный вопрос «Что случилось бы, не проиграв Гитлер Вторую мировую в 1945 году?».

Вообще, вопрос этот задается неспроста. К концу Второй мировой Германия подошла с потрясающим количеством ранее невиданных военных технологий. Реактивные истребители, знаменитые ракеты ФАУ, гигантские танки Maus, малюсенькие танкетки-бомбы на дистанционном управлении и многое-многое другое. Будь у немцев еще год — и они,

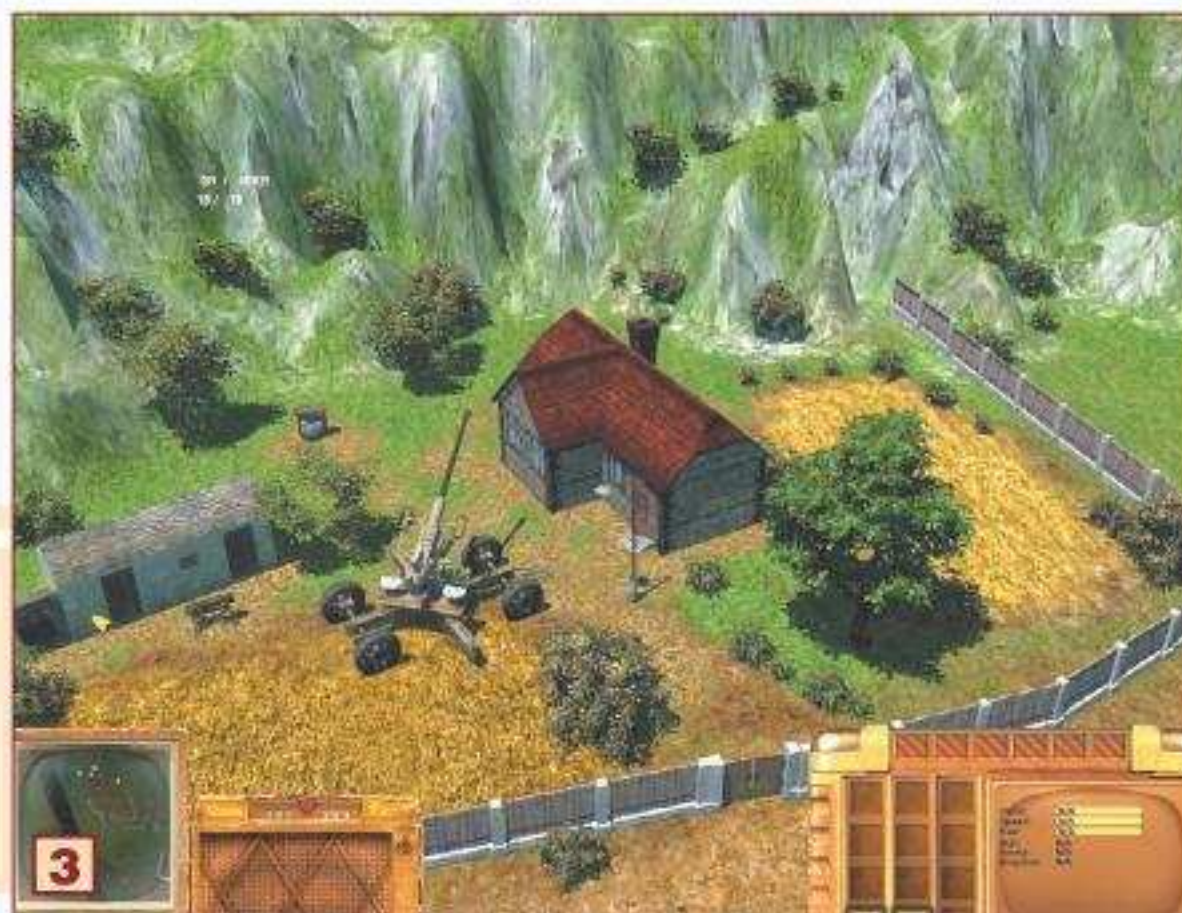
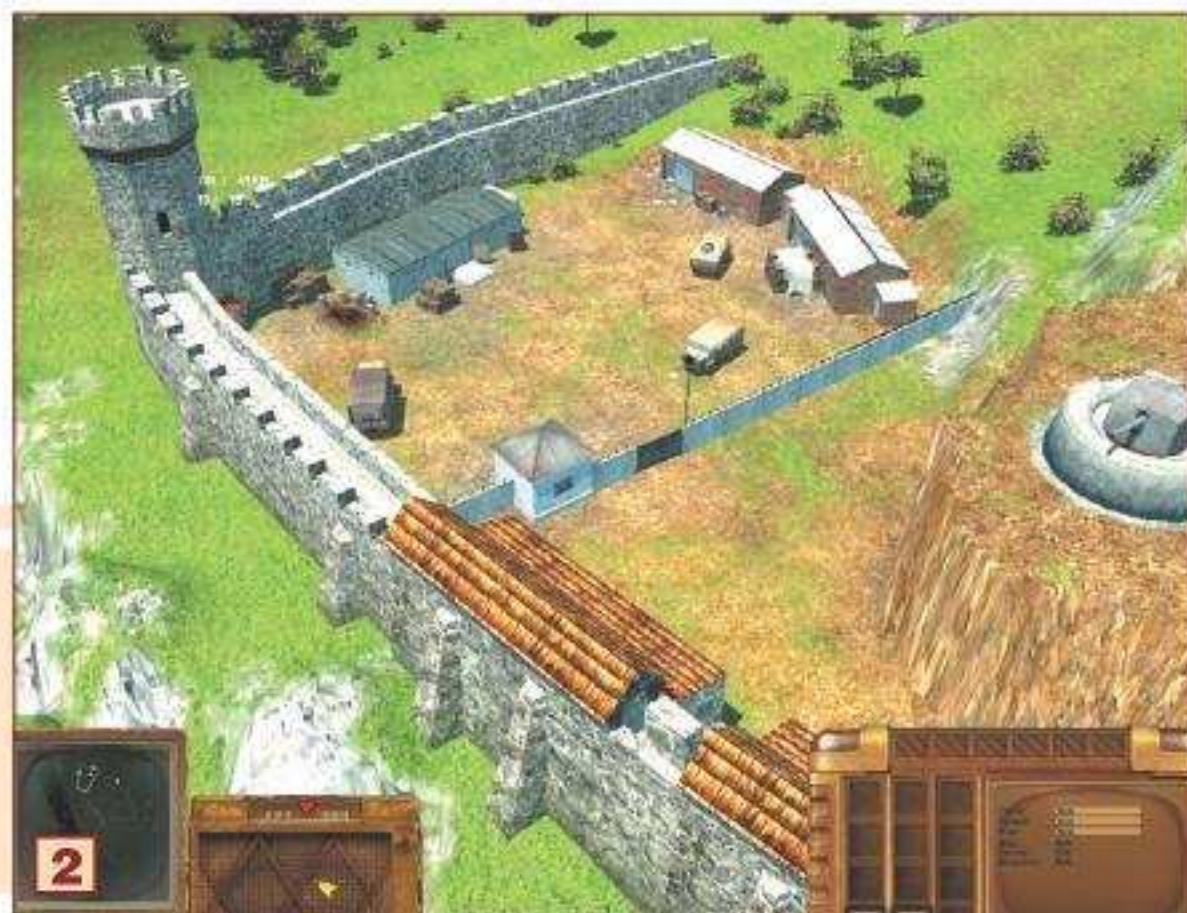
возможно, получили бы очень серьезное преимущество над своими противниками. Вряд ли это позволило бы Германии выиграть, но вот затянуть войну на долгие годы — запросто.

С другой стороны, немало интересных тем фантазеры могут

найти и в самой истории Второй мировой. Задуманные, но нереализованные операции, спорные решения командного состава — самое время задавать все тот же вопрос «что случилось бы?». И именно это сделали разработчики «Противостояния»

- 1 Скромная такая колонна. Эх, сейчас бы устроить засаду по всем правилам — сгорит в считанные минуты!
- 2 Крепостной стеной англичане явно намекают немцам на то, что надо бы вылезти из современной и дорогой техники и начать решать проблемы по-рыцарски.
- 3 Разумеется, высадку десанта будет поддерживать огромное количество авиации. Поэтому любой уважающий себя англичанин должен поставить на своем заднем дворе зенитное орудие.





ВНИМАНИЕ

О чем же тогда будет ваша игра?



[Михаил]

События, о которых мы вам расскажем, могли состояться, причем в самом начале Второй мировой войны. И состоялись бы, не ввязавшись Гитлер в смертельную для него битву с СССР. Речь идет о вторжении на Запад — и первый бастион, которому предстоит пасть, это Великобритания.



[Даниил]

План оккупации Британских островов действительно был, причем его детально прорабатывали. Обдумывались и варианты высадки в США. Единственное, что помешало немцам, это наличие такого опасного врага, как Советский Союз.

Вообще, в работах английских историков-альтернативщиков, на которые мы опирались, иногда рассматривается вариант военного союза Германии и СССР. Сразу поясню — на наш взгляд, он невозможен. Между этими двумя государствами была огромная идеологическая пропасть. Поэтому при написании сценария мы решили немного слухавить — СССР в игре «как бы нет». Вы ни разу не услышите упоминаний о советских войсках — Сталин занят другими делами. Неважно какими, главное, что Германия не опасается агрессии с востока и решается на оккупацию Британии.

ВНИМАНИЕ

Каким образом строится игровая кампания? Будет ли глобальная карта, где можно выбирать, куда нанести удар? Режим менеджмента, с распределением командных очков, офицерских званий и складской тушенки? Контроль за объектами, которые дают разнообразные бонусы? Заказ подкреплений?



[Даниил]

Вспоминается детская загадка про скрещивание ужа с ежом. Мы сейчас занимаемся чем-то похожим. С одной стороны, надо сохранить черты прежнего двухмерного «Противостояния». С другой — привнести какую-то оригинальность в игровую концепцию. Пока чаша весов склоняется к традиционному для этой серии «постановке задачи» перед миссией, где игроку будет рассказываться общий ход боевых действий и его роль в грядущих событиях. Впрочем, не обойдется и без своих фишек, но их мы пока держим в секрете.

Что касается званий, тушенки и прочих боеприпасов, то здесь мы взяли за основу систему, которую использует «МиСТ ленд — ЮГ» в своей игре *Warfare* (именно на движке этой стратегии разрабатывается пятое «Противостояние», — Прим. ред.). Наряду с обычными очками здоровья и уровнем морали у юнита есть еще и опыт. При повышении уровня можно либо выбрать один из дополнительных навыков, либо улучшить тот, который вы уже взяли раньше.

Еще один интересный момент в игре — это возможность строительства разнообразных объектов: мастерских, складов, ангаров, станций связи, временных аэродромов. Полный список построек пока не определен — мы просто еще не знаем всех возможностей движка.

Вертолеты над Лондоном

ВНИМАНИЕ

До недавних времен многие считали «Противостояние» очень даже реалистичной стратегической серией. И вот сначала «Битва за ресурсы» с далекой от реальности экономической системой, а теперь — «Война, которой не было». Почему вы ре-

шили двигать игру в сторону большей фантастичности? Не боитесь, что это отпугнет от нее старых фанатов?



[Михаил]

Справедливости ради стоит отметить, что ни «Противостояние 3» (*Sudden Strike*), ни «Противостояние 4» (*Sudden Strike 2*) особым реализмом не отличались. Это и довольно слабая (с точки зрения исторической достоверности) проработка сценариев, и ряд ошибок в ха-

рактеристиках военной техники, и прочие условности и упущения. Сила этой игровой серии совсем не в реализме, а в оригинальной логике геймплея. На наш взгляд, его потенциал был использован разработчиками процентов на тридцать — полностью же его раскрыли лишь создатели модификаций.

Так что мы не испытываем никакого страха — наоборот, мы постараемся реализовать и опробовать на новом движке ряд важных фишек, которых так не хватало предыдущим «Противостояниям».

Двойное противостояние



Sudden Strike 3: Arms for Victory

Стоит отметить, что с «Противостоянием» в последние годы творятся вещи, не совсем понятные людям со стороны. Итак, поясняем — сегодня разрабатываются две абсолютно самостоятельные игры, которые можно считать продолжением этой серии. История «Противостояния» началась в 2000 году («Противостояние» образца 1997 года — это совсем из другой оперы). В России эта игра называлась «Противостояние 3» и издавала ее компания «Руссобит-М». Через два года вышла *Sudden Strike 2* («Противостояние 4», опять «Руссобит-М»). Потом, похоже, у Fireglow начались стандартные проблемы с издателями. *Sudden Strike: Resource War*

(«*Sudden Strike: Битва за ресурсы*») в России уже издавала компания 1С. Чуть позже распрощались и с западным издателем (немецкой CDV), и *Sudden Strike 3: Arms for Victory* компания Fireglow сейчас делает в гордом одиночестве. Эту игру можно (и нужно) считать полноценным продолжением серии.

Тандем «Руссобит-М»/GFI, у которого, похоже, остались права на торговую марку «Противостояние», тоже решил не забывать про нее — результатом стала игра «Противостояние 5: Война, которой не было». Утверждается, что в ее создании принимают участие «разработчики известной игровой серии *Sudden Strike*» (над какой частью они работали и чем именно они занимались, нам, к сожалению, выяснить не удалось). Даты выхода обеих игр пока прописаны очень примерно — в обоих случаях 2006 год. Так что, возможно, в ближайшее время нас ждет самое настоящее противостояние двух «Противостояний».

Нет никаких комплексов и на счет фантастики. В большинстве игр, сюжеты которых построены на альтернативной истории, мы видим роботов, футуристическую военную технику и так далее. У нас все будет намного скромнее: мы не придумывали новый театр военных действий или вымышленных юнитов (хотя кое-какие опытные образцы все-таки будут) — мы лишь попробовали представить, как иначе могла бы развиваться Вторая мировая война.

Вопрос Значит, боевая система не станет «альтернативной» и мы сможем, как и прежде, первыми разведать продвижение танковой армады врага и неожиданно ударить ей во фланг?



[Даниил] Боюсь вас огорчить, но танковых армий в игре тоже не будет. Дело в том, что им на Британских островах просто неоткуда взяться. Английский писатель Кеннет Макси в своей книге «Вторжение, которого не было» оценивает число английских танков всего в полторы сотни. Тут не до армий. И хотя движок может оперировать хоть легионами, мы будем делать упор на тактические миссии, в которых главную роль играют небольшие подразделения.

Действительно, английская армия в начале Второй мировой войны была не так уж и сильна. Но что же немцы? Любое серьезное вторжение требует наличия огромного количества сухопутных войск — в противном случае вряд ли получится занять и, что еще важнее, удержать значительную

территорию. Так что фашистам, вздумай они захватить Британию, в любом случае пришлось бы «прихватить» с собой пару танковых армий.

С другой стороны, тактические игры всегда были потрясающе увлекательными — ведь в них приходится действовать малыми силами, экономя каждого бойца, каждый патрон. Поэтому расстраиваться из-за того, что в «Противостоянии 5» будет мало танков, особо не стоит.

Вопрос Расскажите про армию, которые сцепились в «Войне, которой не было»? Ждут ли нас только немцы и англичане или на Туманный Альбион занесло кого-нибудь еще?



[Даниил] Да, справедливости ради стоит включить в игру австралийские и новозеландские подразделения — они будут помогать Британии. Ну, еще США поставят небольшое количество своей военной техники. Вот, пожалуй, и все.

Вопрос И в чем сильна каждая из сторон?



[Даниил] Сборная Великобритании однозначно сильна в беге. Можно сказать, что в «Противостоянии 5» эта страна практически обречена. Когда мы анализировали то, насколько хорошо была оснащена английская армия в начале 40-х гг., то нас, честное слово, брал ужас. Ведь игра вроде как должна быть сбалансирована — а какой с этими картонными танками баланс?

Пришлось кривить душой: все, что связано с обороной, у англичан лучше. Например, их пушки стреляют точнее (это, кстати, реальный факт — танковые орудия англичан к началу войны имели лучшую точность, чем немецкие, но были меньшего калибра). Немцы очень сильны в наступлении, но ограничены в численности — дают о себе знать трудности с доставкой войск на остров.

Вопрос Вернемся к юнитам. Как мы поняли, некоторые из них все-таки будут вымышленными. Расскажите, что это за техника?



[Михаил] Полностью вымышленных юнитов в игре нет. Зато вы сможете увидеть в «Противостоянии 5» ту технику, которая либо выпускалась мелкими сериями, либо была готова к производству, но не отправилась на конвейеры заводов по самым разным причинам. Речь о реактивной авиации, вертолетах, сверхтяжелых танках, ракетном оружии и прочих как незавершенных, так и секретных проектах Третьего рейха.



[Даниил] Но блистать техническими новинками будут не только немцы. Например, мы привыкли считать, что ракеты — это если не немецкая хитрость, то исконно русское оружие (китайцы не в счет — они придумали, но забыли запатентовать). Однако в Англии еще в 1936 году существовали разработки, аналогичные нашей «Катюше».

Вопрос А как повлияют фантастические юниты на геймплей? Принесут ли они какие-либо новые возможности?



[Даниил] Серьезных изменений не будет. Задача этих юнитов — дать игроку небольшое преимущество над врагом или упростить выполнение задачи. Есть у нас, например, дирижабль. Он движется практически бесшумно, да и ПВО его не замечает. Мы перелетаем на этом чудо-дирижабле гору, высаживаем танк и занимаем деревню прямо под носом у ничего не подозревающего врага... Упс! Подбили наше средство передвижения! Что ж, придется преодолеть гору пешком и постараться захватить деревню, в которой уже полным-полно врагов.

Вопрос А как обстоят дела с мультиплеером? Мы увидим только привычные по прошлым частям «Противостояния» режимы или вы планируете порадовать нас чем-то новым?



[Даниил] Так далеко мы еще не загадывали. Скорее всего, просто перделаем все с нуля.

Вопрос Ну и, наконец, графика. Комфортно ли «Противостоянию 5» в компании движка от Warfare? Многое ли пришлось переделывать, адаптировать? Есть ли какие-нибудь фишки, разработанные специально для вашей игры?



[Даниил] Вообще, комфортно. Но надо понимать, что игры у нас все-таки очень разные. Действие Warfare разворачивается в современном мире. Здесь не так важны пушки, здесь почти нет техники с открытым верхом, столь популярной во времена Второй мировой. Десант в Warfare высаживается с вертолетов, а не с парашютами. Эти вещи будут делаться специально для нас. Но вообще мы стараемся как можно меньше обременять разработчиков, особенно если им самим эти фишки не нужны.



Знаете, а ведь на протяжении этих трех страниц разработчикам почти удалось убедить нас в том, что ничего плохого в «Противостоянии 5», сюжет которого построен на выдуманной военной операции, нет. Разработчики игр по Второй мировой не зря повернулись в сторону альтернативной истории: с ее помощью можно перестать мучить игроков непонятно уже какой по счету высадкой в Нормандии, а порадовать, например, десантом где-нибудь в пригородах Лондона. Тем более что «Противостояние 5» не должно потерять главного плюса предыдущих игр серии — оригинального и очень скрупулезного геймплея. ●

4 Если верить разработчикам, то перед нами чуть ли не десятая часть всех британских танковых войск.



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Серия «Противостояние» проходит самую настоящую операцию по омоложению. Новый высокотехнологичный движок от Warfare, новый альтернативно-исторический сюжет и — мы надеемся — старый геймплей, полюболюбивший за прошлые части.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

50%



Акелла

ПРАВИЛА ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ

Оружие



ДРОБОВИК: Один выстрел. Один труп.



ОГНЕТУШИТЕЛЬ: Лечи зомби, туши пожары, отпугивай собак.



АК-47: 30 патронов. И на каждом надписи: "Сделано в СССР".



ОГНЕМЕТ: Обжарить со всех сторон до появления хрустящей корочки.



СНАЙПЕРСКАЯ ВИНТОВКА: Оружие массового поражения. Если быстро нажимать на спусковой крючок.



КОКТЕЙЛЬ МОЛОТОВА: Не рекомендуется несовершеннолетним и лицам с нестабильной психикой.



КУСАЧКИ ДЛЯ НОГТЕЙ: Нужно быть готовым к любым неприятностям!



РПГ: Может вызвать раздражение кожи, слепоту, половую дисфункцию и энурез.



МОНТИРОВКА: Бесшумная, но смертельная; личное оружие.

Готов к труду и обороне? Мы настоятельно рекомендуем ознакомиться с правилами техники безопасности до начала катастрофы.

Показатель угрозы населению

Если ты будешь вести себя как **террорист**, мирное население и полиция захотят тебя убить. Чтобы уменьшить их ненависть к себе, совершай добрые поступки и помогай другим людям!



Использование оружия



НЕ забывай про дальность боя дробовика



НЕ стреляй из РПГ в упор



ДАРИ террористам коктейль Молотова



Поднимай тяжелый пулемет, согнув ноги в КОЛЕНАХ. Береги спину!

Зомби! ЧТО ЗА ЧЕРТ?

Как опознать зомби



ЗОМБИ



Как 'излечить' зомби



ИСПОЛЬЗУЙ огнетушитель



ИСПОЛЬЗУЙ дробовик



ИСПОЛЬЗУЙ коктейль Молотова



НЕ ЗОМБИ



НЕ используй монтировку



НЕ дари зомби цветы



НЕ оскверняй зомби

Белочки!



Белочки - твои пушистые друзья! Подойди к белочке и нажми правую кнопку мыши, чтобы получить совет по выживанию в Лос-Анджелесе!

Показатели

Полезная информация о жителях отображается над головами.



испуганный жители



злой житель



поговорить



задание

Указания

Заблудился? Спроси у кого-нибудь, куда идти, нажав правую кнопку мыши.



НЕ спрашивай террористов



НЕ спрашивай злых жителей



СПРАШИВАЙ обычных жителей



СПРАШИВАЙ испуганных жителей

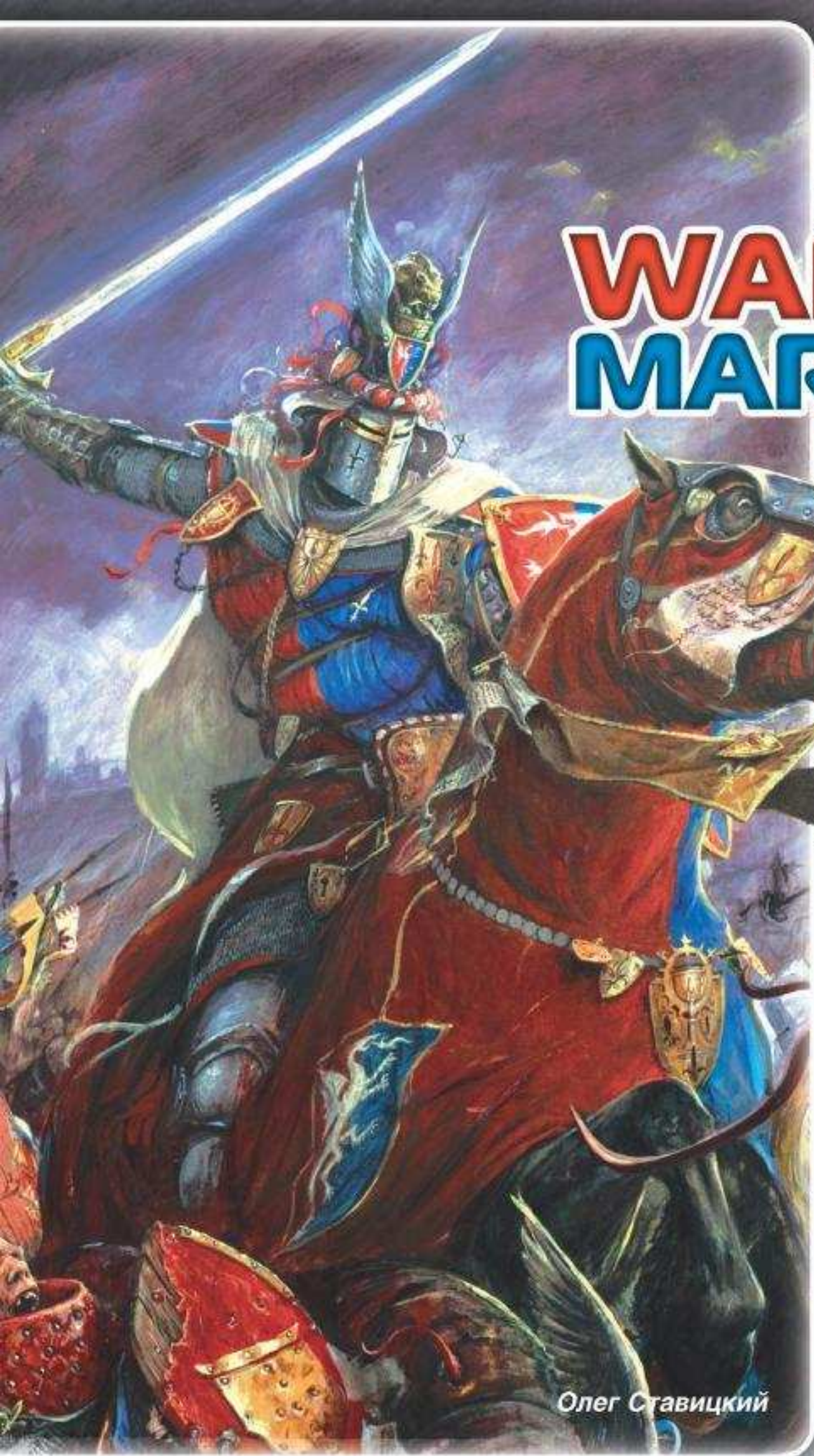


Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео" и "ВидеоЛенд"

© Copyright 2006 "Akella"
 © Copyright 2006 Enlight Software and TMIEC.
 Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
 Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com
 Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru
 Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru, Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaaanet.ru
 Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
 Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.



www.baddayLA.com



Олег Ставицкий

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

WARHAMMER: MARK OF CHAOS



Силами больших умниц из Relic компьютерные инкарнации вселенной Warhammer сегодня у нас на особом счету. Благодаря Dawn of War, которая едва не подсидела Warcraft III, от каждого нового Warhammer-анонса обоснованно ждешь революционных свершений. И свершения не заставили себя ждать. Black Hole Entertainment, авторы удивительно красивой, но абсолютно бестолковой стратегии Armies of Exigo, неожиданно подписали контракт с отцами Пэкмэна (Namco) и вовсю показывали на прошедшей E3 свой следующий проект — исполненных масштабов стратегию Warhammer: Mark of Chaos.

По приезду из Лос-Анджелеса мистер Кузьменко, сверкая белками глаз на абсолютно загорелом лице, потребовал раздобыть все имеющиеся по Mark of Chaos материалы и снабдить широкие народные массы всеобъемлющей информацией о грядущем блокбастере. Что мы с удовольствием и делаем.

Плюс кастомизация всей страны

Не стоит, однако, думать, что Mark of Chaos и тот же Dawn of War — стратегии-побратимы. Несмотря на то что оба проекта имеют в названии приставку Warhammer, они относятся к разным вселенным. События эпоса Relic имеют место в Warhammer 40 000, а исполин Black Hole Games относится к классическому Warhammer, также известному как Fantasy Battles. Разница очевидна. Если Warhammer 40 000 — это натуральные «орки в космосе», то в Fantasy Battles все строже. Тут семнадцать (!) внушительных рас непрерывно выясняют от-

ношения в суровой фэнтезийной вселенной. Крысолюди живут под землей, поборники хаоса регулярно приглашают всех на темную сторону силы, Империя охраняет свои интересы и так далее. В Warhammer все вообще очень мрачно. Здесь регулярно кто-нибудь умирает, причем в муках. Обритые гномы ищут героической смерти, паровые танки рвут неудобных в клочья, крысолюди роют очередную тоннель.

Ну и если вы вдруг не следите за самыми популярными развлечениями планеты, напомним: Warhammer — это вселенная, разработанная для настольных игр. То есть сначала были раскрашенные миниатюры, бросание кубиков и увесистый свод правил, а уж потом — высокополигональные юниты и прочие радости прогресса. Надо ли говорить, что взрослые и вполне себе обеспеченные люди земшара ежегодно тратят миллионы условных единиц на приобретение бесконечных наборов миниатюр (которые потом надлежит самолично раскрашивать кисточкой и красками), книг, кубиков и прочих, казалось бы, несерьезных вещей. Автор этих строк самолично видел в Европе гигантские очереди в специализированные магазины, где буквально за час разбирают очередные наборы фигурок, выпущенные ограниченным тиражом.

Mark of Chaos — надо отдать ей должное — скрупулезно переносит рукотворную атмосферу Warhammer на наши с вами мониторы. Поэтому первая особенность, о которой рассказывают в Black Hole Entertainment, — это не роскошная графика и не так-

Жанр	СТРАТЕГИЯ
Издатель	NAMCO BANDAI GAMES
Разработчик	BLACK HOLE ENTERTAINMENT
Издатель в России/ Локализация	АКЕЛЛА
Похожесть	■ WARHAMMER: SHADOW OF THE HORNET RAT ■ СЕРИЯ TOTAL WAR
Мультиплеер	ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ
Дата выхода	КОНЕЦ 2006 ГОДА
Официальный сайт	WWW.MARKOFCHAOS.COM
Фан-сайты	WWW.WARHAMMER.NET WWW.WARHAMMER-ONLINE.RU





Силы Хаоса могут распугать небольшой отряд эльфийских хиппи одним своим видом.

тическое разнообразие. Продюсеры в голос трубят о всеобщей... кастомизации. Подобно тому, как великовозрастные мужи проводят дни напролет, раскрашивая своими руками свежеприобретенные фигурки, игрокам предстоит настраивать каждый отдельно взятый юнит своей многочисленной армии. Цвет доспехов, прическа, боевая раскраска, геральдика на латах, фасон одежды и прочие девчачьи радости доступны теперь и нам с вами. Black Hole небезосновательно утверждают, что любой уважающий себя Warhammer-фанат никогда не поведет в бой толпу одинаковых бойцов — сначала он проведет несколько часов, лично придав каждому отдельно взятому мечнику его неповторимую индивидуальность.

Искусство войны

Разумеется, такое вот внимание к деталям и индивидуальности юнитов невозможно в рамках любой другой стратегии, где за одну миссию через ваши руки проходит тысячи единиц пушечного мяса. И вот здесь мы подбираемся ко второй особенности Mark of Chaos — полному отсутствию микроменеджмента. Забудьте про ресурсы — они здесь упразднены. Black Hole резонно замечают, что оригинальная настольная игра целиком и полностью посвящена бесконечным сражениям, — там у вас попросту нет времени на добычу руды и прочие благоглупости. Соответственно, большую часть времени в Mark of Chaos вы будете заняты именно сражениями. Продюсеры обещают постоянное противо-



Я вырос на окраине рабочей городской...



Всем в онлайн



На минувшей E3 вселенная Warhammer была также представлена нашумевшим проектом Warhammer Online: Age of Reckoning. Это, как нетрудно догадаться, глобальная онлайн-новая RPG, которая спешит сменить поработивший всю редакцию World of Warcraft. Age of Reckoning грозит продемонстрировать нам горячих эльфийских женщин и эльфийскую же онлайн-обнаженку. Кроме этого, Mythic сейчас заняты обстоятельным перелопачиванием

многократных фолиантов, которые написали штатные авторы Games Workshop за всю историю существования вселенной. Каким образом мир, целиком и полностью построенный на яростном мордобитии, перейдет на MMORPG-рельсы, пока не очень понятно, но Warhammer Online умудрилась собрать внушительный набор наград: от «редакторских выборов» именитых западных сайтов до «Best MMORPG of Show». Так что готовьте ваши кредитные карты.

яние за контроль и удержание территорий в обмен на упраздненную добычу ресурсов и дозказ новых юнитов.

Как вы, должно быть, догадались, никакого массированного производства подкреплений нам с вами не светит — войну предстоит вести тем, что дают. Само собой, такая система невозможна без разделения игры на тактический и стратегический режимы. В первом вы заняты сражениями, а во втором уделяете время макроменеджменту и развитию своей армии. Для этих нужд у вас имеется столица. Это что-то вроде центральной нервной системы вашей армии. Сохранность и целостность столицы — залог благополучия. Если врагам удастся захватить ее — все, привет, вы не сможете сделать ровным счетом ничего.

В этой ситуации очевидно, что ни о каком строительстве на поле боя речи не идет. Существующие здания, однако, можно захватывать и использовать себе на пользу. Black Hole Entertainment утверждают, что для захвата зданий у них придумана специальная осадная механика со всеми вытекающими — катапультами, таранами, лестницами и горячей смо-

лой за шиворот. Подробности относительно этой геймплей-составляющей раскроются в грядущем эксклюзивном интервью.

С ресурсами, однако, есть интересный момент. Их нельзя добывать, но можно захватывать. То есть если вы отбили у врага какую-нибудь мельницу или кузницу, то становитесь полноправным обладателем некоторых средств, которые можно пустить на заказ дополнительного подкрепления. Аналогичная система практиковалась в самой собранной и острой стратегии последнего времени — **Ground Control**.

Важно понимать, что Mark of Chaos ближе скорее к породистым стратегиям серии Total War, чем к незатейливым RTS-забавам. Здесь нет единичных юнитов — вы управляете отрядами, каждый из ко-





Разработчики грозятся полноценной осадной механикой — с таранами и карабканьем по отвесной стене.



Империя всерьез умеет обращаться с огнестрельным оружием.

торых обозначен специальным вымпелом, по которому его можно опознать. Масштаб и численность этих самых отрядов варьируются в зависимости от ситуации и конкретной миссии. То есть мы с равным успехом можем ожидать голливудских битв с сотнями юнитов и сюжетных вылазок небольшими отрядами за каким-нибудь особо ценным артефактом.

Как и положено любой актуальной стратегии, Mark of Chaos содержит внушительные порции RPG. Здесь, конечно же, имеются герои — исполинских размеров юниты, способные одним ударом припечатать какой-нибудь захудалый отряд. Каждый герой имеет набор ролевых показателей, которые подвержены апгрейдам и изменениям. Будучи прикреплены к какому-нибудь отряду, ге-

рои, само собой, добавляют ему существенных бонусов. Скажем, сражаясь плечом к плечу с каким-нибудь одноглазым троллем, ростом с ваш локальный супермаркет, лучники не побегут прочь, несмотря на упавшую мораль, а напротив, будут биться до последней капли крови.

Разнообразие видов

Герои различаются в зависимости от выбранной расы. Всего Mark of Chaos предлагает поручить четверым из одиннадцати возможных фракций. Нам с вами будут доступны Империя, высшие эльфы, скейвены и силы хаоса.

Империя — это, собственно, люди, верующие в Сигмара — некоего смертного, который в свое время умудрился отразить нападение сил хаоса. Она представля-

ет собой не то чтобы целостное государство, сплошь состоящее из златовласых юношей с мечами. Здесь есть свои междоусобные конфликты, свои нечистоплотные политики, свои интриги. Зато Империя прекрасно справляется с огнестрельным оружием и танками — это, пожалуй, ее главное стратегическое преимущество.

Высшие эльфы — древняя высокоорганизованная раса. Они, в свою очередь, делятся на лесных и темных. Первые — это такие эльфийские хиппи, населившие приграничные леса. Темные эльфы, как явствует из названия, — не самые приятные компаньоны, променявшие честь на технологические преимущества. В целом, высшие эльфы — самая малочисленная, но и самая организованная раса. Их грамотное построе-

ние и железобетонные формации — отличное преимущество при маневрах. Плюс они предпочитают держать врага на почтительном расстоянии, обильно используя магию и всяческие стрелковые приспособления.

Силы хаоса — главные злодеи. Формально хаос — это даже не название расы, а культ вседозволенности и власти, которому поклоняются многие тысячи. Адепты регулярно поклоняются четырем богам: Кхорну, богу войны и убийства, Тзинчу, богу превращений и черной магии, Нурглу, богу разложения и Слаанешу, богу запретных удовольствий. Как тут не оказалось Ктулху — решительно непонятно. В общем, эти прекрасные создания устраивают на своих территориях всеобщий разврат, мутации, гниения, периодически при-



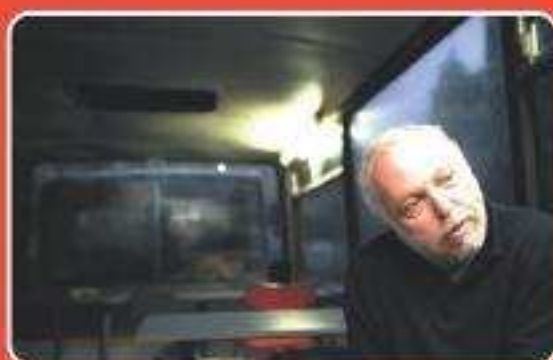
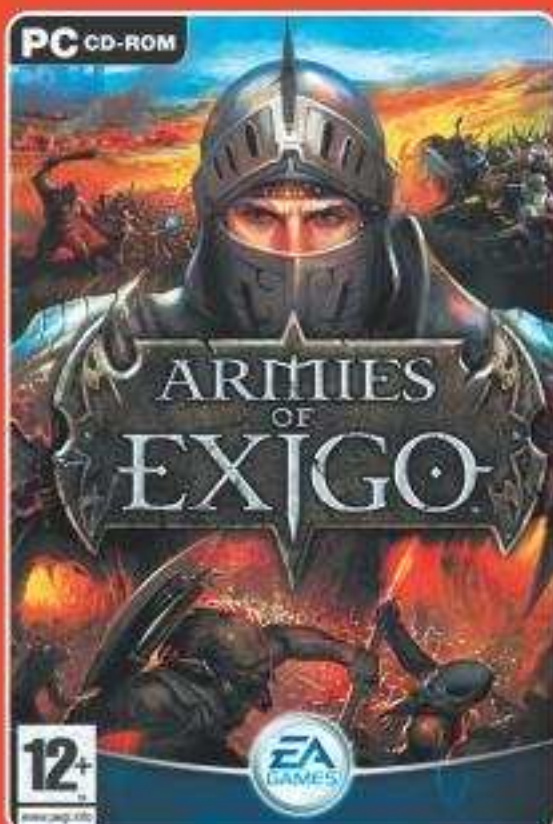
Одно из главных качеств скриншотов нового Warhammer — это их разнообразие. Надеемся, что и сама игра будет столь же разнообразной.



Собаки, вооружившись современными графическими технологиями, раскидывают имперцев, будто мячики.



Голливудские корни



Важно понимать, что на производство Mark of Chaos брошены лучшие голливудские силы. Все дело в том, что Black Hole Entertainment входит в концерн Cinergi Interactive (www.cinergi-interactive.com), которая, в свою очередь, создана хитрым голливудским продюсером Эндрю Вайной. Принадлежащая

ей компании Cinergi в разное время выпустила целую обойму мощных блокбастеров — от «Рэмбо» до «Терминатора», «Крепкого орешка» и «Вспомнить все». Вайна, человек с метанным глазом и крепкой коммерческой хваткой, дал с первым своим проектом маху — Armies of Exigo оказалась красивой, но абсолютно бестолковой переделкой Warcraft III.

Как выяснилось, это ничуть не остудило пыл Эндрю — на его вполне себе серьезном сайте обстоятельно рассказывается о грядущих проектах. Кроме собственно Mark of Chaos, Black Hole уже

вовсю трудятся над Eclipse — фантастической стратегией, события которой имеют место после Третьей мировой войны.

Мало того, помимо самой Black Hole Cinergi Interactive включает в себя студию Digic Pictures, которая специализируется на трехмерной графике и спецэффектах. Именно эти люди ответственны за ролики Mark of Chaos, а также за умопомрачительное интро к Armies of Exigo. При изучении официального сайта все, впрочем, становится на свои места — Digic Pictures в числе прочего делали спецэффекты для «Терминатора 3».

зывая своих адептов на священную борьбу со всем остальным миром. С точки зрения тактики, силы хаоса обладают самой мощной броней в игре, а также внушительной силой — один хаос-юнит способен самолично задушить целый выводок каких-нибудь эльфов. Отдельным бонусом стоит отметить внешний вид местных героев — это самые мерзкие твари, которых вам доводилось видеть.

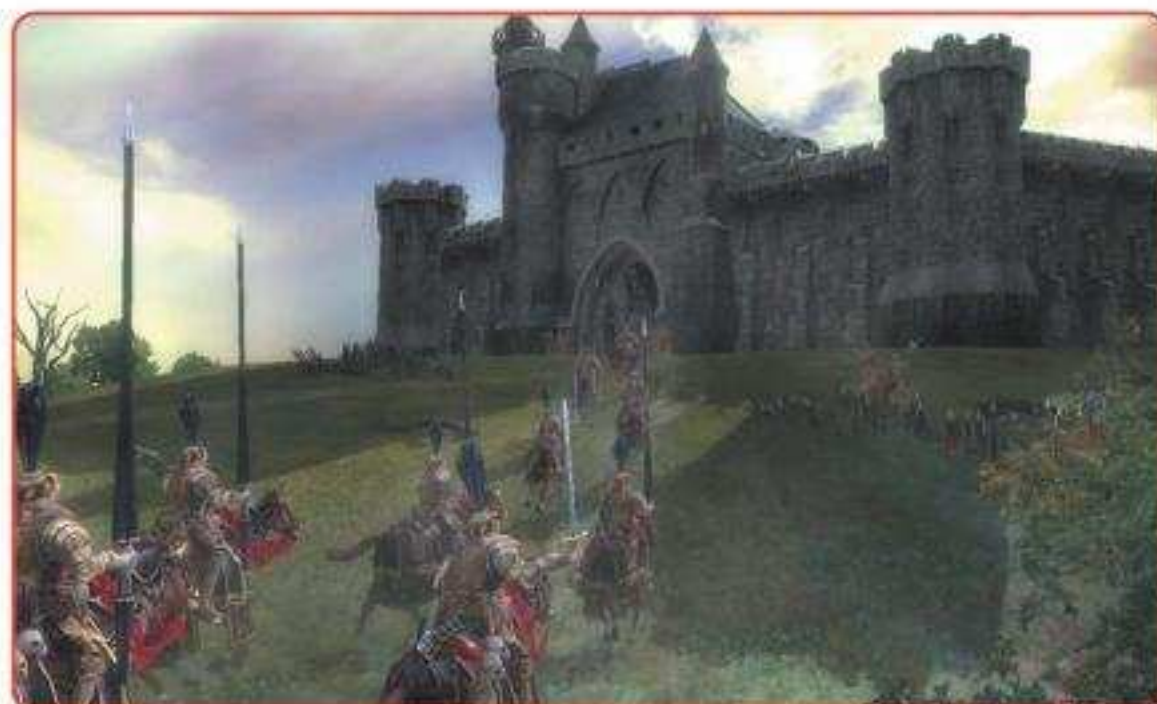
Остаются скейвены, они же — крысолюди. Многотысячные, плохо организованные и совершенно бесстрашные орды гигантских крыс. Скейвены черпают свою энергию из так называемого «гнилого камня», который они добывают под землей. Милейший минерал вызывает мутации, снабжая их, впрочем, оружием и внушительной моралью. Скейвены не имеют собственных героев в игре, зато берут числом.



Как видно, Mark of Chaos выстроена из весьма благородных составляющих. Практически полное

упразднение ресурсов в пользу военной тактики, глобальная и стратегическая карты, система «сквадов», внушительная вселенная и рукотворная редакция каждого отдельного юнита. Здесь же — совершенно умопомрачительная картинка, о которой пел в нашем Е3-обзоре главный редактор. Действительно, то, что происходит на экране, легко походит на ролик из любой прошлогодней стратегии. Исполинские твари лупят друг друга по щекам, разбрасывают пехоту левым мизинцем и насылают абсолютно голливудские спецэффекты.

За кадром пока что остаются вопросы развития героев — о них Black Hole боятся рассказать нам в интервью. Здесь же — баланс, мультиплеер (без которого сегодня никуда), сюжет и та самая осадная механика. Не то чтобы мы вот прямо сейчас готовы выписать Mark of Chaos заочный выбор редакции — вопросов остается предостаточно. Так что оставайтесь с нами. Следующая остановка — личная беседа с Black Hole по душам. ●



КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

Если игра приносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в «Тетрисе». Однако «классный сюжет» — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии увлекают не меньше, чем качественный фильм или книга, получают этот рейтинг.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

0-2 (ПЛОХО)

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — вопрос, на который нет ответа. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы «Игромании».

3-4 (УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО)

Эти игры уже не так ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находятся поклонники. Редко, но находятся.

5 (СРЕДНЕ)

Обычно такую оценку получают бюджетные и средние по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

6 (ВЫШЕ СРЕДНЕГО)

То, что мы называем «крепкие середнячки»: игры отнюдь не плохие, которые при желании могут увлечь на долгие дни (недели, месяцы, годы). Однако обычно ничего выдающегося нет ни в их геймплее, ни в технологиях.

7 (ХОРОШО)

Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)

Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени

и веки в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус «культовых игр» и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)

Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

РЕЙТИНГИ

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры.

Рейтинг «Игромании» не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

ГЕЙМПЛЕЙ

Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоест.

ГРАФИКА

Чем больше графика игры соответствует современным стандартам, тем выше этот рейтинг. Учитываются не только технические возможности графического движка, но и общий дизайн игры, качество прорисовки игрового мира и персонажей, анимация, оформление меню и т.д. и т.п.

ЗВУК И МУЗЫКА

В первую очередь оценивается качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуются сутками штудировать многостраничное «руководство пользователя» или проходить многочасовой «туториал» — такая игра получит этот рейтинг.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% «оправданность ожиданий». И наоборот, чем дальше финальная версия игры отстоит от наших самых оптимистичных оценок, тем меньше этот рейтинг.

ДОЖДАЛИСЬ?

ДОЖДАЛИСЬ?

Краткое резюме, в котором буквально в нескольких словах описывается игра.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★★ 10.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★★ 10.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★★ 10.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★★ 10.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: ☹️ 😐 😊

РЕЙТИНГ

10,0

«ИГРОМАНИИ»

МЕДАЛИ «ИГРОМАНИИ»



Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.



Такую медаль получают только те игры, на которые стоит взглянуть — их графика просто поражает воображение.



Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или приносят в них свои, уникальные идеи.

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.

Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.

Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

ALARM FOR COBRA 11 VOL. 3

(СПЕЦОТРЯД «КОБРА 11»: НОВЫЙ ФОРСАЖ)

■ ЖАНР: АКЦИОН/АВТОАРКАДА ■ ИЗДАТЕЛЬ: RTL PLAYTAINMENT
 ■ РАЗРАБОТЧИКИ: PROVOX MULTIMEDIA/EXOZET GAMES ■ ИЗДАТЕЛЬ
 В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАЦИЯ: GAME FACTORY INTERACTIVE/«РУССОБИТ-М»



Думаете, только у нас в стране выпускают ширпотреб вроде **LADA Racing Club**? Как бы не так — на Западе дела с этим обстоят ничуть не хуже. Изредка отголоски этого ширпотреба долетают и до нас в виде локализаций.

«Спецотряд «Кобра 11»: Новый форсаж» (господи, ну и название!) — яркий тому пример. Сделана игра по вроде бы известному телевизионному сериалу, однако автор этих строк уже давненько не смотрел телевизор, поэтому ни о какой «Кобре 11» и слыхом не слышал. Впрочем, нам это вряд ли помешает.

Чтобы лучше представить себе весь ужас игры, давайте последовательно пройдемся по самому первому заданию. Вот мы, значит, появляемся в полицейском участке и видим квадратные рожи однополчан. Прослушав небольшой брифинг, получаем контроль над героем и осматриваемся. Окружающий пейзаж выглядит сносно, но это все для того, чтобы пустить нам пыль в глаза. На самом деле любой предмет намертво приколот к полу, а окружающие люди отлично подходят для иллюстрации понятия «истукан» в толковом словаре. Особенно умиляют стоящие друг напротив друга человечки, имитирующие разговор без единого движения (даже рот не открывают, хотя вроде бы умеют).

Ладно, черт с ним, идем на стоянку обкатывать свое новое средство передвижения. Когда трогаешься с места и пытаешься рулить, окончательно понимаешь, что физику сюда не завезли: машина, как и все остальное, приколотена к полу, заносов или тем более прыжков и переворотов не ждите.

С пятой попытки вырвав в город, ловим себя на банальной мысли: а на кой черт мы сюда приехали? Вроде бы там говорили что-то про преступников на машине... Едем искать. Покатавшись 15 минут (и попутно выяснив, что население города составляют два человека-истукана), лезем в папку с игрой за мануалом. Мануала не находим, зато обнаруживаем DOC-файлик с прохождением. Занимает оно ровно одну страничку 12-м кеглем... Что там у нас написано? Ага: «Находите в городе припаркованную черную машину. Выходите из машины и поднимите спичечный коробок». О как! Скажем по секрету, что дальше нужно пойти и стрелкнуть один раз в преступника-истукана (это будет экшен).

Ну и на бис проведем эксперимент. Разгоняем машину до 200 км/ч и на полном ходу выпрыгиваем из нее. Вы в полном здравии останетесь на месте, а машина поедет и «утонет» всем двигательным отсеком в ближайшем здании. Занавес.

ПЕРЕВОД: Какая игра, такая и локализация. Порядочное количество ошибок, кое-где отсутствует логика в текстах, лишены эмоций голоса и далее по списку. — *Алексей Моисеев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 1.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😞 😐 😊

ЗАГОВОР ТЕМНОЙ БАШНИ

■ ЖАНР: РОЛЕВАЯ ИГРА ■ ИЗДАТЕЛЬ: АКЕЛЛА
 ■ РАЗРАБОТЧИК: GAME STUDIO SEMARGL



«Заговор темной башни» — дебютный проект студии **SEMARGL**, причем для первой своей игры разработчики выбрали не самый простой жанр: ролевою игру в стиле нетленного **Diablo**.

Прежде всего скажем, что к популярным романам Стивена Кинга из цикла «Темная башня» наша гостья не имеет ровным счетом никакого отношения. Здесь все гораздо прозаичнее: опять некроманты, опять нежить и опять война людей с мертвечиной. Подобные игры никогда не могли похвастаться приличным сюжетом, да оно им и ни к чему. Тут главное, чтобы ролевая система была интересной и продуманной. И с этим аспектом у «Темной башни» все более или менее нормально.

У героя есть три основных параметра и несколько вспомогательных. Основные — сила, ловкость и интеллект, вспомогательные — сопротивление магии и ядам, а также шанс критического удара.

В начале игры нам на выбор дается классическая тройка персонажей: воин, маг или лучник. И здесь нас поджидает первый сюрприз: различия между ними только в начальных параметрах и наборе предметов. Дальше вы можете лепить все, что душе будет угодно: умения одного класса доступны и для двух других, причем без каких-либо штрафов. Более того, разработчики даже поощряют гибридных персонажей — им будет гораздо проще во второй половине игры.

Вторая интересная находка кроется в прокачке героев. На первый взгляд все вроде бы стандартно: рубим монстров, выполняем задания и за это получаем вожеленную экспу. Однако с новым уровнем нам не дадут очков умений, на которые можно было бы повысить характеристики протагониста. Для их улучшения необходимо читать соответствующие книги. Они либо выпадают из монстров, либо покупаются в магазине. Скиллы изучаются точно так же.

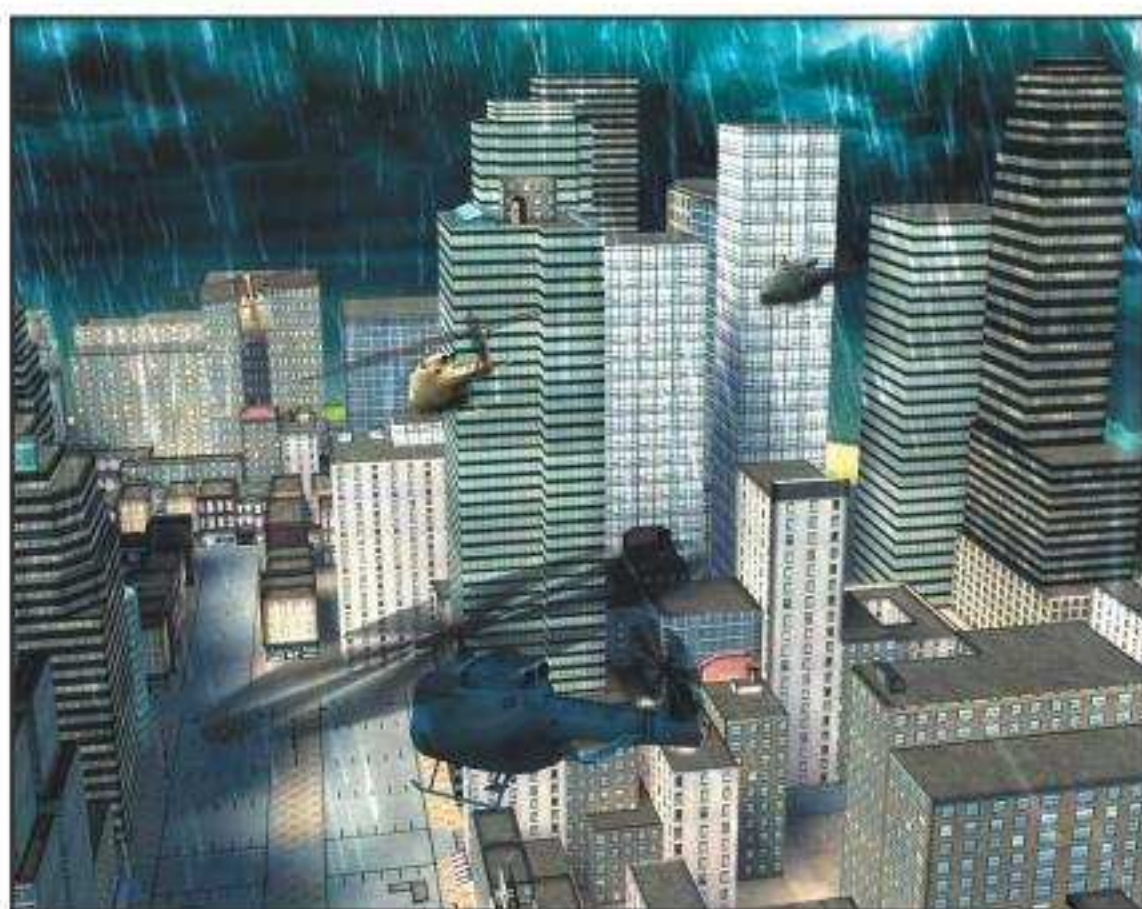
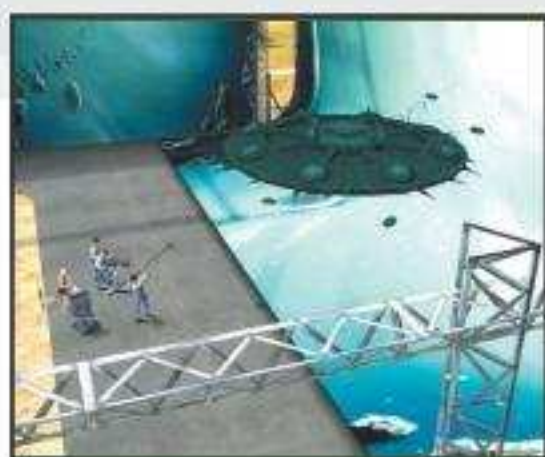
Несмотря на несколько свежих идей, «Темной башне» не удалось избежать болезни всех без исключения Diablo-клонов: ближе к середине становится банально скучно. Геймплей движется по незамысловатому кругу «магазин — локация с монстрами — город — магазин...» и даже не думает с него сворачивать. Монстрятина же обитает в на удивление однообразных декорациях. Причина тому — довольно слабенький (даром что трехмерный) движок: размытые текстуры, плохенькие модели... Единственное, что выполнено действительно на «отлично», так это диалоги (хоть и прямолинейные). Текста много, голоса подобраны идеально, актеры не халтят и первоклассно выполняют свою работу.

В общем, если **Sacred** и «Магия крови» пройдены вами вдоль и поперек, обратите внимание на «Заговор темной башни». До вышеназванных тайтлов ей, конечно, далеко, но скрасить недельку-другую любителю action/RPG она может. — *Алексей Моисеев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.0

THE MOVIES: STUNTS & EFFECTS

■ ЖАНР: СИМУЛЯТОР КИНОСТУДИИ ■ ИЗДАТЕЛЬ: ACTIVISION
■ РАЗРАБОТЧИК: LIONHEAD STUDIOS



Современный кинематограф невозможен без спецэффектов. Понимает это и Питер «Дядя Петя» Молинье, чья студия сотворила великолепную **The Movies**, а спустя полгода выпустила аддон **Stunts & Effects**.

Что же нового приготовили нам «львиноголовые»? Прежде всего, каскадеров и море свежих спецэффектов. Только с выходом **Stunts & Effects** понимаешь, как же всего этого не хватало раньше. Лихие погони по улицам города с неслучайной аварией в конце и вылетом водителя сквозь лобовое стекло; падение из окна последнего этажа здания с маханием ручками и ножками; эффектные драки; даже разрушение НЛО целого города! Список, разумеется, далеко не полный.

Вместе с появлением каскадеров немножко выросла и без того пухлая экономическая составляющая **The Movies**. Трюкачи хоть и не надоедают нам своими неумными желаниями и проблемами, тоже требуют немало времени. Для их найма, обучения и содержания необходимы целых три здания: отдел кадров, тренировочная площадка и, разумеется, больница.

Главный недостаток **The Movies** — чересчур раздутый микроменеджмент — никуда не делся, и это расстраивает. Опять надо контролировать каждый чих актеров, снова предстоит решать извечную проблему недостатка персонала и снимать ширпотреб, чтобы хоть как-то удержаться на плаву. Насыщенные эффектами и сложными сценами картины снимаются чуть ли не по два года, а кушать, между прочим, хочется всегда. Вот и приходится заниматься сразу несколькими фильмами одновременно. Вся эта рутина уже просто раздражает, так что режим карьеры можно порекомендовать лишь тем, кто не знаком с оригинальной игрой.

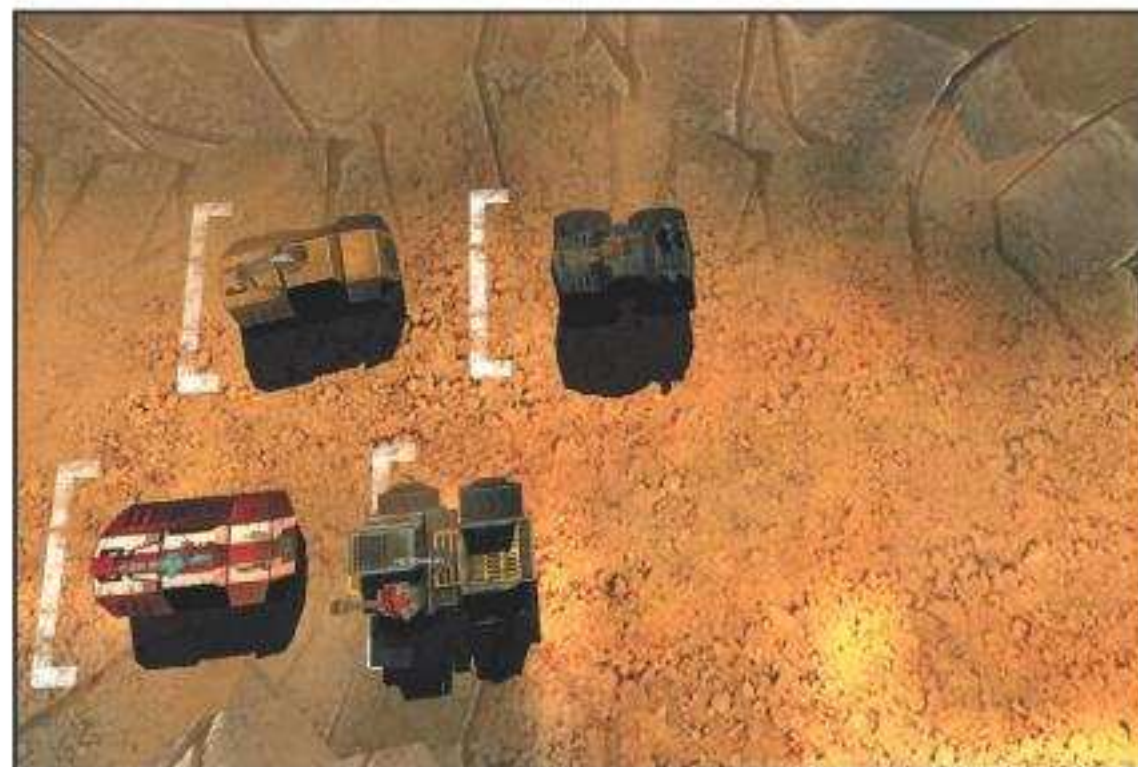
Всем же остальным прямая дорога в «песочницу», где можно в полной мере проявить свой режиссерский талант. Ах да! Мы же не сказали еще об одном фундаментальном нововведении — свободной камере! Теперь, создавая собственные шедевры, можно самому выбирать наиболее удачные ракурсы, что вкупе с трюками и эффектами дает просто потрясающий результат. Уже сейчас официальный сайт прогибается под валом нетленок (и некоторые из них, надо признать, действительно гениальны), созданных народными умельцами в свеженьком аддоне. То ли еще будет! — **Алексей Моисеев**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **7.5**

FAST LANE CARNAGE

(БЫСТРЫЙ И МЕРТВЫЙ)

■ ЖАНР: ГОНКИ ■ ИЗДАТЕЛЬ: FROGSTER INTERACTIVE PICTURES
■ РАЗРАБОТЧИК: PARALLAX FACTORY ■ ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАЦИЯ: GAME FACTORY INTERACTIVE (СОВМЕСТНО С «РУССОБИТ-М»)



У студии **Parallax Factory** весьма интересный лозунг: «Old school is good school». В вольном переводе это означает, что раньше игры были лучше (трава зеленее, а пиво вкуснее), и все свое внимание «параллаксы» концентрируют на шлифовке геймплея, а не модных технических наворотов.

Начинание, конечно, похвальное (хотя лучше было бы и геймплей хороший сделать, и графикой не опозориться), да вот только реализация хромает на обе ноги. Возьмем для примера **Fast Lane Carnage**: трехмерные гонки (вид сверху) с непрерывной стрельбой, и все это — в далеком будущем. Встречают нас стильное меню, отличный арт и некое подобие сюжета: наше альтер эго, грохоча костями, смачно на-вернулось с социальной лестницы и вынуждено принимать участие в подпольных гонках, дабы снова подняться на вершину.

Дальше еще лучше: выбрав машину, мы отправляемся в гараж, где нашему взору предстает множество апгрейдов и десятков видов оружия. И это, как заверяет владелец гаража, только начало. Нам даже выделяют собственную квартиру (занюханый уголок с грязным матрасом на полу) и дают возможность украсить ее по своему вкусу, прямо как в **The Sims**.

Уже не терпится приступить к гонкам? Не будем тянуть резину зубами и прошепчем на регистрацию участников. Всего у нас три лиги, в каждой по шесть заездов. Как только все формальности улажены, загружается уровень...

...И вот на этом самом месте все наши надежды на хорошую игру разбиваются на тысячу маленьких осколков. Разочарование номер раз: никакого адреналина. Лениво едем, постреливая в соперников, крутим баранку и без труда прибываем к финишу первым. Разочарование номер два: ужасное, неотзывчивое управление. Забавно, что в опциях есть профиль «геймпэд», да вот только работать он не будет (автор этих строк пробовал три штуки, ни один не подал признаков жизни). И наконец, разочарование номер три: серая, незрелищная графика и абсолютно никакая музыка. Озвучки тоже нет. Три самых главных составляющих хорошей деструктивной гонки выполнены на «неуд». Поэтому вердикт будет простой: покойся с миром, мертвый, быстрый тебе никогда не стать.

ПЕРЕВОД: Голосового сопровождения в игре нет, так что «руссобитам» оставалось только перевести сюжетные тексты, многочисленные менюшки да описания апгрейдов и стволов. Пару раз встречаются ошибки, да и само название игры переведено не очень-то удачно, но в целом получилось довольно неплохо и местами с юмором. Особенно учитывая то, что локализаторы не поленились подправить текстуры и рисунки, заменив английские слова русскими. — **Алексей Моисеев**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **3.5**

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

CHAMPION SHEEP RALLY

■ ЖАНР: ГОНКИ ■ ИЗДАТЕЛЬ: FROGSTER INTERACTIVE
■ РАЗРАБОТЧИК: BLACK SHEEP STUDIO



В прошлом номере мы, помнится, уже рассматривали очень похожую игру (**Living World Racing**) и поставили ей заслуженные три балла. Так вот, то был пример *неправильной* мультяшной гонки. А какая же должна быть *правильная*? Это мы сейчас и выясним на примере **Champion Sheep Rally**.

Игра с первых же кадров располагает к себе: смешные овцы в качестве гонщиков (или лучше назвать их бегунами?), отличная анимация и забавная музыка встречают уже на титульном экране. Перед тем как приступить к чемпионату, наши покрытые шерстью шумихеры покоряют режим Transhumance, где необходимо победить в каждой гонке и тем самым открыть все трекки, немного бонусов и парочку новых зверюг. Животинки отличаются друг от дружки не только внешним видом, но и тактико-техническими характеристиками: одна быстро бежит, но плоховато вписывается в повороты, другая «едет», аки трамвай по рельсам, но не может похвастаться высокой скоростью, третья умеет всего понемногу. Ну и так далее.

Треки проложены в чертовски живописных локациях (на Диком Западе, в ледяных пещерах, по сельской дороге и много где еще — всего восемь разных зон) и на каждую приходится две трассы. После их прохождения следует третий «заезд», но уже наперегонки с волком, то есть на выживание: в конце каждого круга волчара, как и положено, утаскивает самую медленную овцу.

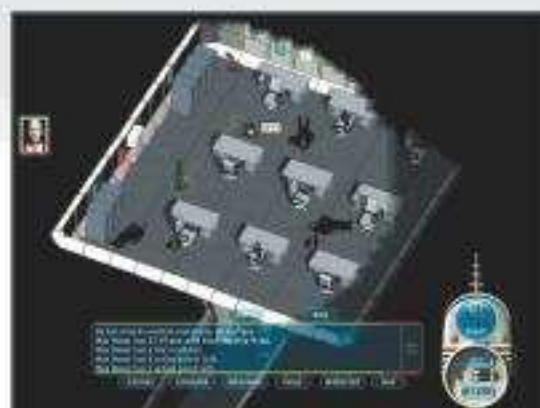
Выиграть, прямо скажем, не так уж и просто. Мало того, что трассы захламлены до предела и пользуются популярностью у всякой живности (лобовое столкновение с буйволом — то еще потрясение), так еще и AI ведет себя довольно нагло. Парнокопытные из всех сил стараются прийти к финишу первыми и активно мешают игроку. Обычно овцы бегут компактной группой (разве что какой-нибудь баран-неудачник отстанет) и победу вырывают буквально на последних метрах, удачно приземлившись копытами на хребет противника. Кстати говоря, прыжок сзади — один из основных способов обогнать и замедлить оппонента. Кроме того, по дорогам разбросаны бонусы трех видов: защитное поле, куромет и реактивный двигатель. Грамотное их использование — неременный залог победы.

С чистой совестью можно сказать, что у **Black Sheep Studio** вышла очень хорошая игра: веселая, красивая и в меру сложная. Выбраться бы ей из бюджетной ямы, стать чуть подлиннее, разнообразить геймплей оригинальными режимами да бонусов добавить — и получилась бы хитовая аркадная гонка. Но и в теперешнем виде она способна доставить немало приятных минут. — **Алексей Моисеев**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6.5**

THE OMEGA SYNDROME

■ ЖАНР: ПОШАГОВАЯ ТАКТИКА ■ ИЗДАТЕЛЬ: AUSTRALIAN GAME DEVELOPERS
■ РАЗРАБОТЧИК: AUSTRALIAN GAME DEVELOPERS



Про **The Omega Syndrome** очень хочется написать ностальгическую такую историю. Есть, мол, в Австралии команда независимых разработчиков. Один любит телесериал «Секретные материалы», второй — комиксы, третий — **Fallout**, четвертый — культуру 60-х гг. прошлого века. И делают они игры. Такие же, как и их увлечения, — ностальгические, старомодные и никому не нужные. А потом продают их с немытого интернет-сайта, потому как издатели от них либо просто отказываются, либо требуют прикрутить шейдеры третьей версии, физику и мертвую японскую девочку.

Австралийцы же делают упор на эстетике **Fallout** и научной фантастике 60-х. Главный герой по имени Макс Пауэр работает на секретную организацию, задачи которой — ни много, ни мало управлять ходом истории. Что-то идет не так, руководство теряет связь с важной подземной лабораторией и посылает Максиму разобраться.

Скуповатый фон и грубая анимация вызовут у многих ностальгию. Главгерой безупречно аккуратен. Вокруг него американская глубинка, блестящие на солнце «жуки» и мертвые дома, оставленные горожанами после атаки зеленых человечков. Интерфейс сделан в стиле «ретро». В принципе, если запускать игру в окне и не всматриваться в детали, графика смотрелась бы сносно и даже стильно. Между уровнями и в ключевых местах нам скармливают немного текстовой информации в духе «он нажал на кнопку и...».

Очень неплохо выглядит боевой режим. Есть сложная система повреждений, возможность нанести критический удар, ловушки, которые разнообразят тактику. Иногда можно нанять NPC, которые будут воевать вместе с Максом. Бои ведутся как в пошаговом режиме, так и в реальном времени — выбирай, что больше по душе. Есть и множество других мелочей, которые дадут о себя знать по мере прохождения игры.

Вот только проходить ее вряд ли захочется. Дело в том, что **The Omega Syndrome** сделана со слишком сильным акцентом на сражениях — и в итоге получается, что она гораздо ближе к **Jagged Alliance**, чем к обычной ролевой игре. Вроде бы тоже неплохо, однако в «Джагге» бои были в разы интересней и разнообразней. Здесь же от постоянного рубилова устаешь уже через несколько часов.

Плюс «студенческое» исполнение. Видно, что игру собирали «на коленке», потратив сэкономленные то ли на обедах, то ли на ремонте квартиры деньги. Слабая графика, баги, общая корявость — смириться со всем этим смогут только самые ярые хардкорщики. Но никак не массовые игроки.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **5.0**

SHIP SIMULATOR 2006

■ ЖАНР: СИМУЛЯТОР КОРАБЛЕЙ ■ ИЗДАТЕЛЬ: LIGHTHOUSE INTERACTIVE
■ РАЗРАБОТЧИК: VSTEP



За какие только машины ни сажали нас создатели симуляторов: за штурвалы самолетов, вертолетов и прочих звездолетов, за баранки гоночных автомобилей, рычаги танков и пульта подводных лодок. Корабли тоже были, но сплошь боевые. А вот освоить профессию капитана океанского лайнера или, скажем, сухогруза как-то не доводилось — за исключением **Virtual Skipper**, симуляторы гражданских судов очень редко становятся популярными. Считайте, что этот маленький просчет разработчиков теперь исправлен: **VSTEP** выпустила симулятор надводных плавсредств мирного назначения.

На освоение игры уходит удивительно мало времени: минут 15-20, не больше. Управляется любое судно с помощью трех модулей. Первый — такая ручка на небольшом барабане, ее еще любят дергать капитаны в фильмах и орать на весь корабль что-то вроде «Полный вперед, #%@\$!!». Ручка эта заводит двигателями. У одних кораблей винт один и ручка, соответственно, тоже одна. У других два винта, и скорость оборотов каждого регулируется отдельно.

Следующим пунктом идет штурвал. Его назначение, думаем, и так всем ясно. А вот пульт управления дополнительным винтом (на носу корабля) ни в одном кино не показывали, так что поясним: он нужен для маневрирования на очень маленьких скоростях, чтобы, например, развернуть корабль в узком месте.

Вот, собственно, и все премудрости. На словах звучит достаточно просто, но на деле оказывается чуточку посложнее. Дело в том, что вода — это далеко не асфальт, инерция здесь в разы больше. Поэтому все движения нужно планировать заранее, чтобы не вписаться бортом в пристань или не утопить какого-нибудь «чайника» на прогулочном катере.

Физика чудо как хороша. Моторная лодка чертовски быстра и легка, мгновенно реагирует на изменение тяги двигателя и повороты рулевого колеса. С другой стороны, управляя здоровенным транспортом, превращаешься чуть ли ни в ювелира. Чтобы только сдвинуть эту громадину с места, потребуется полминуты, а уж «парковка» вообще превращается в нечто захватывающее, когда одно неверное движение приводит к повреждению обшивки.

Ship Simulator 2006 очень нетороплива. Вся эта возня с кораблями совершенно не предназначена для игры запоем, потреблять ее нужно маленькими порциями, по две-три миссии за вечер, желательно перед сном.

Успокаивает, знаете ли. —
Алексей Моисеев

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **7.0**

BARROW HILL

■ ЖАНР: КВЕСТ ■ ИЗДАТЕЛЬ: SHADOW TOR STUDIOS
■ РАЗРАБОТЧИК: SHADOW TOR STUDIOS



Пустынное вечернее шоссе. Тишину нарушают лишь тихий рокот двигателя да диджей местного радио. Казалось бы, мирная картина, но ни с того ни с сего машина останавливается и явно не намеревается ехать дальше. Главгерою ничего не остается, кроме как отправиться за помощью к ближайшему мотелю. Прибыв на место, он обнаруживает заброшенное здание, заправку и кафе, в котором недавно бурлила жизнь, а теперь только какой-то полоумный паренек в запертой комнате лопочет несуразности. А чуть выше расположился тот самый **Barrow Hill** (дословно — могильный курган) со странными камнями. И среди них бродит нечто...

Вот такая жутковатая, хотя и донельзя клишированная (уши **Silent Hill** торчат буквально отовсюду!) завязочка у квеста, сделанного одним-единственным человеком по имени Мэтт Кларк. Как нетрудно догадаться, наша новая задача — загнать нечто туда, откуда оно вылезло и по возможности выбраться из этой передраги живым и здоровым.

Barrow Hill — это прежде всего хоррор, но не в привычном понимании этого слова. Здесь нет декалитров крови и монстров, от которых мурашки бегут по спине. Поддерживается атмосфера исключительно правильными музыкой, звуками и качественно отрендеренными локациями. Есть и несколько «чертиков из табакерки», но напугать они не в состоянии (разве что ворона в самом начале эффектно вылетает из мусорного бака). **Barrow Hill** получилась жутковатой, но в меру: кошмары после игры сниться уж точно не будут.

Как и любой квест, игра полна головоломок, но сделаны они логично, поэтому даже начинающие квестовики не будут испытывать особых проблем. Главное — подбирать все, что плохо лежит, и не лениться читать разные записки, письма, журналы и прочую макулатуру (кстати, без знания английского языка будет сложно). Логика, можно сказать, бытовая. Нашли ключик от ящика стола — и сразу понятно, куда его нужно тащить и что им открывать. Чуть посложнее с головоломками, где надо сопоставить информацию сразу из нескольких источников, но в конце концов приходит озарение и трудное место остается позади.

Получается вроде бы весьма недурной квест: интересный, логичный, с хорошим сюжетом. Но через некоторое время все-таки дает о себе знать то, что над игрой работал всего один человек: движок **Barrow Hill** безнадежно устарел (если, конечно, можно назвать движком Flash-анимацию). Впрочем, если вас это не пугает, то свою порцию удовольствия от игры вы получите. —

Алексей Моисеев

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6.5**

Стань ОТЦОМ с мышью X7



Разрешение

2500 dpi (лазер)
2000 dpi (оптика)

Можно менять во время игры

Совершенная форма

Работают только пальцы

3xFire

Скорострельность
в 3 раза выше!

Функция 3xFire -
один клик заменяет
три нажатия

Бонус!

Дополнительные
"ножки" в комплекте



Игровые мыши серии X7 протестированы известной командой «Rush 3D», призерами чемпионатов «ESWC Russian Qualification 2005», «Asus Autumn Cup 2005» и победителями «Giga-Games SNG Winter 2006». Мыши получили самые высокие оценки!

X7

Новая серия игровых мышей

A4Tech является спонсором отборочных игр World Cyber Games в России как «Официальный игровой манипулятор WCG - Россия 2006».



ИЗДАТЕЛЬ

UBISOFT ENTERTAINMENT

РАЗРАБОТЧИК

CAPCOM

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

АКЕЛЛА

ПОХОЖЕСТЬ

■ СЕРИЯ DEVIL MAY CRY
■ GOD OF WAR

МУЛЬТИПЛЕЕР

НЕТ

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

ОДИН DVD

САЙТ ИГРЫ

[HTTP://CAPCOM.COM/DMC3](http://capcom.com/dmc3)

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

CPU 1 GHz, 256 MB RAM,
GEFORCE FX 5200/RADEON 9200

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

CPU 1.5 GHz, 512 MB RAM,
GEFORCE FX 6800/RADEON X800

DEVIL MAY CRY 3: DANTE'S AWAKENING SPECIAL EDITION

Альберт Алиен

Выпуск на персональных за-
дорной смертоубийственной иг-
ры **Devil May Cry 3: Dante's
Awakening**, да еще и в специ-
альной редакции — ход со сто-
роны самурайской компании
Capcom довольно-таки неочи-
данный. Первые две части про-
летели мимо PC легким ветер-
ком — и вообще серия эта отно-
сится к исконно консольно-ар-
кадному жанру «забей их всех
своим могучим кулаком, а если
повезет — так и чем-нибудь по-
тяжелее». Их — это врагов, кото-
рых в подобных играх обычно не
просто много, а... Ну, масштаб
здесь, короче, следующий. Схватка с
десятью-пятнадцатью
противниками — это так, что-то
вроде послеобеденной прогулки.
Стоит вам чуть-чуть расшеве-
литься — и попрут команды уже
человек из сорока.

Геймпад не поможет

Понять, что **Dante's
Awakening** делает в наших PC-
краях, очень просто. Сейчас про-
исходит смена поколений игро-
вых консолей — штука для игро-
издателей очень и очень непри-
ятная. Работать под старые
платформы — с их практически
гарантированными многомилли-
онными тиражами — значит, от-
стать от прогресса. Творить что-
нибудь на пресловутый next-gen
— значит, рисковать, причем
очень серьезно.

Так почему бы под шумок не
окутить соседнюю платформу? И
игрокам радость, и у издате-
ля в кармане позвякивает, а
главное — трудиться-то толком
и не надо! Подумаешь — пере-
нести с PlayStation 2 на PC ку-
сок программного кода! Ника-

кого греха — почти все разра-
ботчики иногда делают это.
Вон, у Xbox 360 за какую игру
ни схватись — а она уже и на
персоналках вышла.

Но есть и обратная сторона
медали. Все давно уже открыли
отвратительную закономер-
ность: если игру портируют япон-
цы, то PC-публика получает ка-
кой-то недоделанный и вообще
почти непригодный для употре-
бления продукт. Создан он двумя
программистами в свободное от
работы время, напильником не
обработан, баги не выловлены.
К сожалению, с **Devil May Cry 3:
Dante's Awakening** приключилась
именно такая история. Надо
быть очень большим поклонни-
ком кровавых мясорубок на ме-
чах, пистолетах, дробовиках и
разновсяческой магии, чтобы иг-
рать в творение криворукых



умельцев из Capcom. Мы, прав-
да, не исключаем возможности
того, что японцы спихнули про-
ект на сторону и их чрезвычайно
жестко и цинично обманули
очередные безвестные наемни-
ки. Но куда смотрели граждане,
отвечавшие за тестирование?

И виновата вовсе не графич-
ка, как подумали самые недаль-
новидные из вас. Она, конечно
же, выглядит достаточно позор-
но, но такова судьба всех портов
с дряхлой PS2. Дело не в том,
что полигонов нынче насыпают
раз в два больше, а текстуры



В каждом действии Данте сквозит прямо-таки концентрированная крутизна.



Характер Данте выписан безупречно: циничный, бесшабашный, с хорошим чувством юмора.

фильтруют по куда более современным технологиям, — игра совершенно, абсолютно, КАТАСТРОФИЧЕСКИ не управляема. Оригинальная DMC3 делалась в расчете на стандартный PS2-геймпад по имени DualShock 2. А там, значит, двенадцать кнопок (не считая Start и Select), два аналоговых стика и эргономика, признанная чуть ли не мировым эталоном...

Клавиатура в чем-то даже круче — кнопок здесь больше раз в десять. Размер, опять же, взрослый. Но вот только к вящей досаде людей из Capcom — штука эта ну ни с какого боку не похожа на привычный DualShock 2. Но не беда! Тамашные программисты (нам неизвестно, что это за люди, и люди ли это вообще; есть подозрение, что такую раскладку мог придумать обязательно разумный и обязательно душевнобольной осьминог) достаточно хаотично разбросали управляющие кнопки по клавиатуре и... запретили их переназначать.

Потом, правда, гнев все-таки сменился на милость — здесь, представьте себе, можно подключить геймпад и даже настроить его под себя. Но есть тонкость: либо вы находите геймпад с двенадцатью кнопками, либо берете оригинальный DualShock 2 и через USB-переходник (в свободной продаже не встречается — нужно искать со сворой специально обученных собак) пытаетесь его подключить — прочие модели очень и очень нежелательны. Ну а потом, когда вожделенное устройство все-таки воткнуто в компьютер, игрока, решившего побаловаться Настоящей Консольной Игрой, ждет самое интересное: разработчики умудрились перепутать стики (они же «шляпки», они же «аналоговые рукоятки») местами. Так что теперь за перемещение главного героя отвечает не левый мини-джойстик, а правый. Кнопки же нажимать просто нечем — правая рука занята.

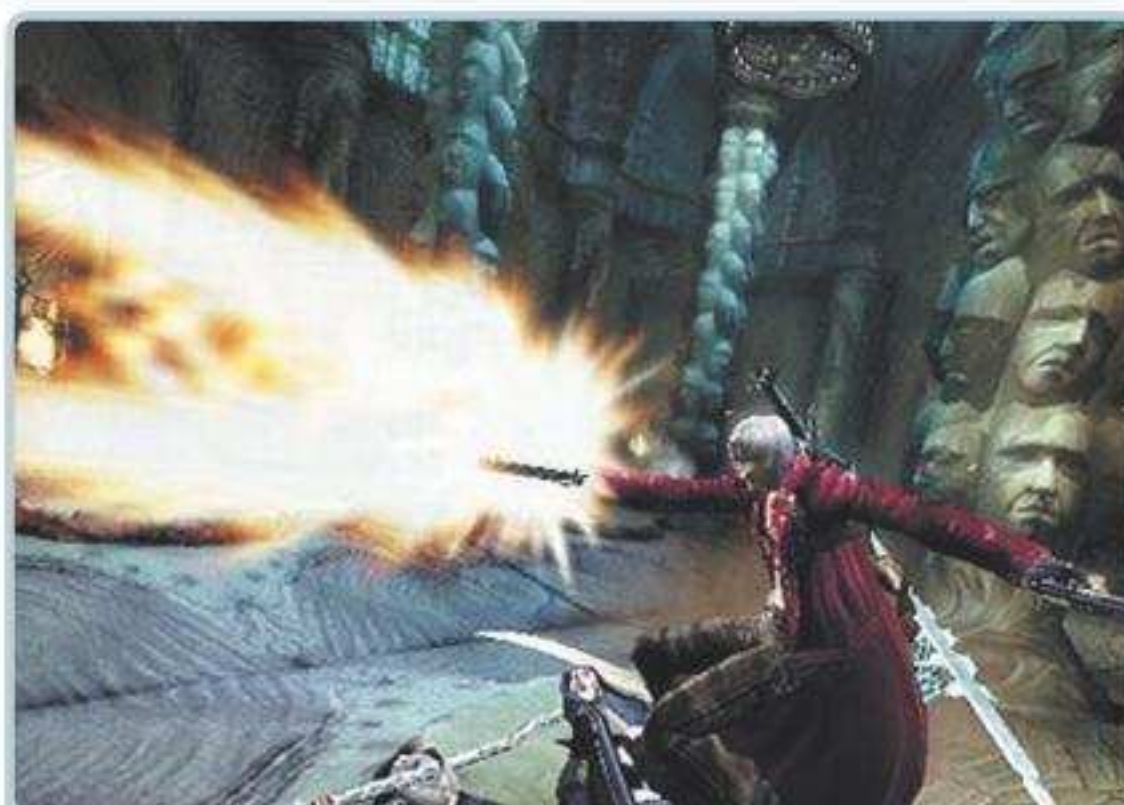
Единственный способ борьбы с этой напастью — скачать какую-нибудь стороннюю программку для тонкой настройки геймпада (идет, например, в комплекте со всеми устройствами Thrustmaster) и назначить каждой кнопке клавиатурный эк-

вивалент. Способ, мягко говоря, замысловатый, но в данной ситуации спасти может только он. Ну, или патч — если Capcom соизволит его выпустить.

А теперь — в лоб!

Ну что, вы уже вылечили указательные пальцы от вывиха и готовы начать играть? Хорошо, тогда продолжим наш рассказ. Devil May Cry 3: Dante's Awakening — Special Edition является улучшенной и дополненной версией одной из самых потрясающих консольных игр 2005 года выпуска. Выпустить ее пришлось из-за того, что оригинал, несмотря на всю кипу сильных сторон, оказался слишком сложен для большинства народа — справиться даже с первыми тремя уровнями могли далеко не все. Не одна сотня геймпадов была разбита консольщиками в бессильной ярости, и много, ох как много теплых слов услышала тогда Capcom... В общем, в подобной вот атмосфере всеобщего согласия и родилась улучшенная версия — чуть менее садистская, не такая сложная, но зато с новыми стилями, возможностями и запасным главным героем (он же по совместительству главный злодей — ничего не поделаешь, у нас нынче дефицит квалифицированных кадров, сами понимаете). Эту-то версию и портировали на PC.

История, которую рассказывает нам DMC3, проста и безыскусна: скромный охотник на демонов по имени Данте обнаруживает, что неподалеку от его дома возникла Зловещая Башня. В ней прописались как раз эти самые демоны и, в качестве небольшого бонуса, коварный брат-близнец нашего героя — Вергилий. Темные силы, натурально, лелеют планы мирового господства, поэтому надо крепко дать им по шее, после чего воцарится мир и порядок — как минимум до следующей части игры (которая, кстати, уже анонсирована). Данте хоть и сам демон наполовину, но все-таки человек широкой души, длинного меча и больших пистолетов. Ну а при случае может и подвернувшимся мотоциклом приложить, а то и бильярдным столом по головке погладить (последние два дей-



Боевая система не такая интуитивная, как в God of War (лучший слэшер во вселенной, тоже родом с PS2), но, даже если беспорядочно давить на клавиши, поединки все равно будут выглядеть зрелищно.

ствия, к сожалению, в самой игре недоступны — только в заставках).

Игровой процесс выглядит так: заведя превосходящие силы противника, Данте выхватывает огромный меч и начинает им злое размахивать, не забывая в перерывах постреливать из пистолетов. Противник вяло пытается сопротивляться, но реальную угрозу для нашего суперковбоя представляют разве что боссы. Они огромные, коварные, хитрые, подлые и практически неуязвимые.

В третьей части игры Данте научился переключать оружие прямо в бою; если раньше можно было просто подбросить врага ударом меча и всадить в него пару обойм из пистолетов, пока он там летает, то теперь... Теперь можно еще и быстренько сменить пистолеты на дробовик, после чего окончательно деморализовать противника методом разноса на мелкие клочки. Слова и картинки, к сожалению, не способны передать происходящего — на экране творится нечто такое, что в пресс-релизах называют «ураганным экшеном». Игроку не дают ни секунды передышки: врагов всегда толпы, каждому надо уделить немного колюще-режущего внимания и выдать пару килограммов свинца, стараясь при этом выстраивать длинные головокружительные комбы.

Собственно, основная цель игры — это не «убить здесь всех и пойти в следующую комнату,

где снова убить всех», а, скорее, «убить всех максимально красивым способом с применением всего наличного арсенала». Чем дальше в лес, тем больше доступно боевых стилей и оружия, тем сложнее и красивее становятся комбо. Пройденную один раз игру совершенно не обязательно сносить с диска: ведь теперь есть еще и Вергилий, коварный близнец главного героя. Нельзя сказать, что за него будет совсем другой геймплей, но отличия весьма ощутимы. Жаль, что разработчики не позволили нам выбирать героя в самом начале игры. Но такова стандартная консольная практика — самое вкусное выдавать под конец.

■ ■ ■

В целом же PC-версия DMC3 представляет лишь чисто научный интерес: для тех, кому интересно, как оно все у консольщиков устроено. К сожалению, после знакомства с этой игрой впечатление может сложиться совершенно превратное. DMC3, которая на консолях блистала идеально выверенным управлением, интересными драками и безумно красивыми многоэтажными комбами, на PC превратилась в унылый неуправляемый экшен с торчащими в стороны пикселями. Надежды на то, что все починят патчами, конечно, еще остались, но обычно такие вот порты принято оставлять на произвол судьбы. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Увлекательная боевая система, зрелищные драки, неплохой сюжет — все в общем-то отлично. Вот только играть в это на PC практически невозможно из-за провального управления.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★ 9.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★ 5.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★ 1.0

РЕЙТИНГ

5.0

“ИГРОМАНИИ”



- ИЗДАТЕЛЬ
MIDWAY GAMES
- РАЗРАБОТЧИК
PACIFIC BEACH DIGITAL/STAINLESS STEEL STUDIOS
- ИЗДАТЕЛЬ В
РОССИИ/ЛОКАЛИЗАЦИЯ
НОВЫЙ ДИСК
- ПОХОЖЕСТЬ
СЕРИЯ AGE OF EMPIRES
- МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ
- КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
ОДИН DVD
- САЙТ ИГРЫ:
WWW.RISEANDFALLGAME.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 2 GHZ, 512 MB, 128 MB VIDEO
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 3 GHZ, 1 GB, 256 MB VIDEO

RISE & FALL

CIVILIZATIONS AT WAR

Степан Чечулин

С Rise & Fall: Civilizations at War приключилась очень печальная история, которая наглядно доказывает, что менять коней на переправе — дело в высшей степени опасное. Вы, может быть, уже в курсе, что поначалу под теплым крылом Midway над игрой трудилась студия Stainless Steel Studios, чьи сотрудники грозились совершить чуть ли не революцию в жанре RTS. Нам обещали любопытный мир, необычные морские баталии, возможность в любой момент вселяться в тела главгероев и самолично шинковать врагов в мелкий фарш. Однако потом что-то пошло не так: Stainless Steel Studios обанкротилась, игру поручили доделывать никому неизвестным гражданам из Pacific Beach Digital, и в итоге мы получили очень среднюю стратегию — хоть и с парой необычных находок.

Войны древности... снова

События Rise & Fall разворачиваются в бесконечно далекие от нас времена, когда миром правили такие легендарные граждане, как Александр Македонский, Клеопатра, Гай Юлий Цезарь и пр. Несмотря на столь громкие имена, истории, сочиненные штатными сценаристами, оказались верхом банальности в духе «враги сожгли родную хату». В кампании за Александра мы всеми силами защищаем Грецию от вторжения лихих и очень злобных персов, а играя за Клеопатру — отбиваем атаки кровожадных римлян, которые желают захватить Египет.

Обе кампании, состоящие, к слову, из дюжины миссий каждая, ничего, кроме скуки, вызвать не могут. Мало того, что большинство заданий сводится к банальному истреблению всего живого на карте, так еще и сами

истории излагаются в чудовищных роликах, качество режиссуры которых вызывает крепкое желание надрать уши ответственным за них гражданам. Согласитесь, не слишком весело после каждого уровня битых десять минут наблюдать, как трехполигонные обрубки с неуместным для их физической кондиции пафосом изрекают чудовищные банальности и неубедительно размахивают руками в тщетной попытке передать эмоции. И все это — на фоне пейзажей, которые не вызывают ничего, кроме слез. Стараясь хоть как-то прикрыть весь этот срам, товарищи разработчики наложили чудовищное количество блюра — игра от этого стала выглядеть еще пошлее.

Геймплей отошел от традиций какой-нибудь стародавней Age of Empires 2 настолько недалеко, что как-то даже неловко. В который уж раз вам предстоит



добывать золото и дерево, для того чтобы строить здания и выпускать юниты. Знакомый с пеленок набор построек скуден: казармы, где тренируются солдаты, порты для постройки кораблей, хибары с разнообразными апгрейдами. Всего доступно около десяти типов зданий, причем ресурсов почти всегда более чем достаточно, так что вопрос о том, строить сейчас или подождать, на повестке дня не стоит. Вы быстро сможете отгрохать все, что только можно и просто радоваться жизни.



Алексахса Македонский может парой крепких тумачков отправить в нокаут вот такого здорового слона. А вы говорите реализм...



А еще в Rise & Fall частенько приходится брать штурмом города. Правда, как и все в этой игре, штурм — на редкость скучное занятие.



В шкуре главгероя иногда вам придется выполнять совсем уж чудовищные задания. Например, за две минуты нашинковать сотню персов...



Пожалуй, единственная удачная фишка в игре — морские сражения. Очень, знаете ли, красиво и необычно.

Не спасает ситуацию и наличие такого интересного ресурса, как слава. Она нужна буквально для всего: возведение особо продвинутых строений, производство мощных юнитов и даже изучение апгрейдов — все стоит определенное количество очков. Однако здесь разработчики последовали принципу «игрок должен кататься в ресурсах, как сыр в масле» — и испортили всю идею. Слава зарабатывается как убийством врагов, так и строительством специальных статуй, которые генерируют ее с очень большой скоростью. Так что никаких особых проблем с добычей сего ресурса нет.

За Клеопатру!

Сражения в Rise & Fall напоминают первостатейный балаган. Радует, конечно, что солдаты обучены самостоятельно объединяться в отряды, — очень большая армия здесь передвигается на удивление стройными рядами и даже не разбредается по карте в разные стороны. Но это только на марше. Когда же начинается бой, ситуация тотчас выходит из-под контроля и подопечные начинают демонстрировать чудеса тупости. Лучники, вместо того чтобы поливать врагов стрелами из-за крепких спин мечников, сломя голову бросаются в гущу сражения, где героически погибают под крепкими ударами вражеской пехоты. Чтобы спасти армию от незапланированной потери, приходится постоянно держать стрелков под личным

контролем, то и дело «осаживая» их. Не лучше обстоит дело и с теми, кто должен вести ближний бой. Эти ребята живут по им одним ведомым законам и могут спокойно плясать на то, как их с двух шагов фаршируют стрелами, даже не пытаясь оказать сопротивление. А могут и наоборот — вдруг взять и ринуться в самый центр вражеской базы, чтобы героически погибнуть под огнем защитных башен. Причем мотивы действий солдат решительно непонятны, так что приходится постоянно держать руку на пульсе, следя за тем, чтобы компьютерный помощник не выкинул очередной сюрприз.

Все оказалось бы совсем печально, не будь в Rise & Fall морских сражений — они как раз сделаны интересно. Дело в том, что в отличие от других RTS, тут у нас корабли сами по себе не стреляют. Отгрохав судно на верфи, надо сразу забить его войсками. Причем, вы сами решаете, кто именно будет рассекал морские просторы, — можно взять на корабль мечников, которые легко и просто берут вражеские суда на abordaj, а можно посадить лучников, предпочитающих избавляться от противника на расстоянии. Или компромиссный вариант — загнать на судно и тех, и других. Сам бой выглядит, надо сказать, чертовски зрелищно — неспешные триремы медленно сближаются, лучники поливают друг друга ливнем стрел, пехота готовится к abordaju... Когда корабли оказываются на небольшом расстоянии друг от

друга, abordajная команда закидывает крюки, подтягивает поближе вражескую посудину и с воплями вламывается на палубу, где тут же закипает кровавая сеча. Если ваши войска одержат победу, вражеский корабль становится законным трофеем, который можно сразу бросить на противника. В целом, такая фишка, конечно, не может вытянуть всю игру из пучины банальности, но смотрится любопытно.

Разумеется, сегодня ни одна стратегия не может обойтись без главных героев, которые обладают недетской силой, во время игры растут над собой, повышая характеристики, и, конечно, участвуют в сюжете. Однако в Rise & Fall разработчики решили пойти на необычный эксперимент, разрешив нам не только любоваться главперсонажами с высоты птичьего полета, но и влезать непосредственно в их шкуру, собственноручно кромсая врагов на поле боя. Всего под ваше управление могут поступить два героя — Александр и Клеопатра. Игра тут же превращается в самый натуральный экшен — управление кнопками WASD, удары и выстрелы из лука — левой клавишей мыши.

Как ни прискорбно, но довольно оригинальный режим напроць убила топорная реализация. Герои не обучены даже самым примитивным комбо-сериям, все, что требуется, — тупо молотить по кнопке мышки, разнося в клочья вражьи ряды. Кроме того, из-за неомощности здешнего движка смотреть на проис-

ходящие вокруг совершенно не хочется: угловатый Александр, передвигающийся, словно чурбан, и загроможденно размахивающий мечом, — зрелище, скажем честно, не для слабонервных. Наконец, в таком режиме подопечный персонаж обретает чуть ли не божественную силу: в одиночку легко лупцует десяток слонов (!), потом парой ударов отправляет в нокаут немаленькую такую кучку врагов и выделяет прочие фокусы, достойные старины Копперфильда. Реализмом тут даже и не пахнет. И хотя поначалу участвовать в таком представлении весело, со временем становится просто скучно.

■ ■ ■

Понятно, что никакой революции Rise & Fall совершить не удалось. Несколько интересных идей оказались напроць испорчены грубой реализацией. За чем, скажите, внедрять прямое управление героями, если графический движок не может выдать красивую картинку, заставляя любоваться скверной анимацией персонажей и убогими пейзажами? Да и сама беготня и маханье мечом, мягко говоря, не очень захватывают. А в остальном — самая обычная стратегия с трехкопеечной графикой и бордатым геймплеем времен Age of Empires 2. Поиграть в Rise & Fall, конечно, можно, но только ради спортивного интереса. Увы, но больше одного-двух дней на вашем жестком диске игра вряд ли задержится. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Самая обычная стратегия с посредственной графикой и седым геймплеем. Немногочисленные интересные находки, увы, жестоко зарублены дряхлым движком и грубой реализацией.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 6.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

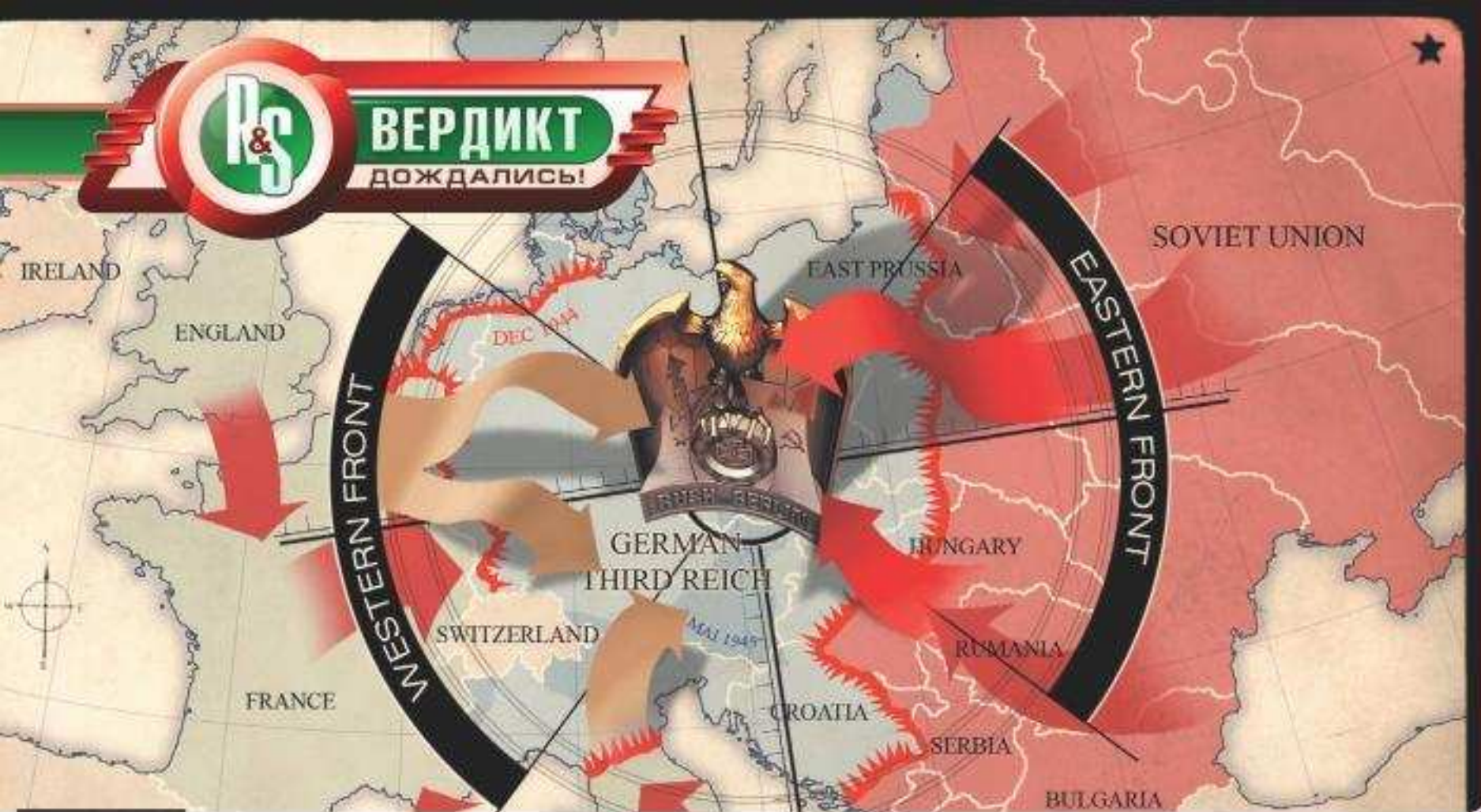
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

6,5

“ИГРОМАНИИ”



RUSH FOR BERLIN

Степан Чечулин

В **Stormregion** явно работают очень неглупые люди, которые понимают — если в этой жизни разок повезло создать успешный проект, то надо по-стахановски копать в удачно выбранном направлении и дальше. Выпустив в 2004 году **Codename Panzers, Phase One** (нестыдную такую стратегию о Второй мировой войне), они вознамерились дойти ее до упора. Спустя год мир увидел все ту же **Codename Panzers**, только уже с приставкой **Phase Two**. А в интернете тем временем появился анонс третьей части. Непонятно почему, но вместо обещанного продолжения на наши головы неожиданно рухнула **Rush for Berlin** — очередная перепевка событий Второй мировой, где буквально отовсюду торчат уши все той же **Codename Panzers**.

В роли Спилберга

Первая приятная новость — в новой игре есть полноценная кампания за Советский Союз! Мало того, что за наших предлагается сыграть первыми, так

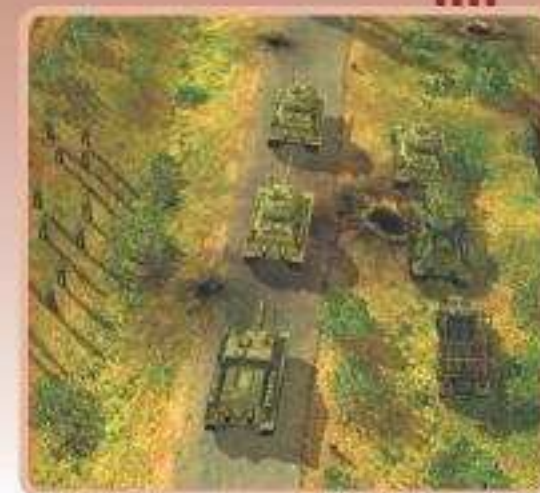
еще и в комплекте идут интересные и оригинальные задания. Тут вам и защита «Дороги жизни», по которой поступала помощь блокадному Ленинграду, и освобождение Севастополя, и сражения в Белоруссии плечом к плечу с местными партизанами, и еще десяток очень значимых, но почему-то нелюбимых разработчиками компьютерных игр событий. Кроме того, русская кампания сделана очень даже политкорректно. Никаких психопатов-комиссаров, расстреливающих собственных солдат, или там снайпера Васи, облаченного в драную ушанку и лапти, здесь нет — и слава богу. Обычная такая героическая история: офицеры тут буквально отцы солдатам, простые бойцы готовы за родину кинуться грудью на амбразуру или под танк, а из колонок звучат бодрые марши вроде тех, что были в советских фильмах про войну. Кампания за союзников — вы будете смеяться! — производит после этого какое-то комическое впечатление. Генерал Паттон здесь представлен каким-то развязным мужчи-

ком, непрерывно мусолящим сигару, а американские солдаты только и умеют, что жрать мясо. Очень, очень правильный подход — сразу же видно, кто победил в той войне!

С подачей сюжета тоже все отлично. Режиссеры **Stormregion** уже набили руку в производстве чертовски зрелищных и пафосных роликов, так что на протяжении всей игры вы будете наблюдать неплохие заставки, где в лучших традициях голливудских блокбастеров творится настоящий беспредел: камера совершает лихие виражи, демонстрируя яркие эпизоды, в особо напряженные моменты включается стильное замедление времени. В целом, трюки, конечно, дешевые, но используются очень к месту — каждый ролик доставляет истинное удовольствие.

Карамельная война

Если на первом месте в нашем хит-параде стоит реализм (а для исторической стратегии это и впрямь немаловажно), то **Rush for Berlin** вы можете смело



проигнорировать. Здешний балаган предельно далек от реальности. Действо настолько аркадно, что ваш тактический гений может сразу удалиться на покой.

Самая главная фишка игры — здания, где можно производить войска. Конечно, разработчики не скатились до уровня традиционных RTS, поэтому самолично отгрохать какой-нибудь заводик вы не сможете. Стратегически важные объекты надо сначала отбивать у врага и только после этого клепать там танки или пехоту (здравствуй, «**Sudden Strike: Битва за ресурсы**»!). Каждое здание обладает некоторым количеством постоянно регенерируемых очков — на них и покупаются новые войска. При должном терпении



Удивительно, но в **Rush for Berlin** пехота может уничтожить танк при помощи одних лишь винтовок.



Rush for Berlin — игра, полная странностей. Зачем, например, в одной из миссии белорусским партизанам захватывать немецкие танки, если ни стрелять, ни управлять ими они не умеют?



Главная шутка всей игры — «Катюша», которая двумя залпами не может взорвать простой грузовик.



Бои выглядят, конечно, красиво. Расчет на то, что вы отвлечетесь на все эти прекрасности и не заметите, как танки будут пять минут подряд лупить друг друга. Такой вот реализм.

можно легко создать огромную армию и задавить фрицев числом. Очевидно, что при таком подходе разговоры о реализме уже как бы неуместны.

Не менее удивителен в Rush for Berlin и баланс. Разработчики явно выбрали самый простой путь — пехота хороша против пехоты и танков, танки против танков, а артиллерия одинаково успешно бьет и тех, и других. Система, конечно, чересчур упрощенная, но работает замечательно. Действовать приходится по классическому сценарию — сначала в бой идут солдаты, следом плетутся танки и уничтожают вражескую бронетехнику, артиллерия же оказывает поддержку, накрывая огнем всех подряд. К сожалению, хорошо это выглядит только на словах, на деле же боевые действия быстро превращаются в детскую войнушку. Ваши войска, равно как и противник, просто не знают, что такое формация, да и приказов слушать не желают, предпочитая сразу же разбредаться в разные стороны. Танки, углядев где-то на границе экрана врага, устремляются в погоню и успешно натыкаются на засаду. Пехота постоянно плутает в трех соснах, тщетно пытаясь отыскать путь к соседнему дому, где ей приказано окопаться, а знаменитые «Катюши» вообще стрелять умеют только в упор, так что толку от них никакого. Подобный бардак превращает любой мало-мальски серьезный бой в первостатейную неразбериху, где войска делают все, что

угодно, а вам только и остается, что лихорадочно щелкать мышкой в тщетных попытках вернуть осатаневшую армию на место.

Беда у нас и с системой расчета повреждений. Юниты в Rush for Berlin обладают обычной шкалой здоровья — чтобы уничтожить танк, надо тупо стрелять по нему, пока эта самая шкала не дойдет до нуля. Никаких особо уязвимых точек у техники нет, пехота чудесным образом выдерживает пяток прямых попаданий из пушек, танки взрываются от выстрелов из обычных винтовок и автоматов, а уже упомянутая «Катюша» наносит столь ничтожные повреждения, что не может двумя реактивными залпами взорвать хлипкий грузовик поддержки. При этом ремонтные машины и врачи в считанные секунды лечат технику и юнитов, из-за чего порой происходят забавные вещи: вот тройка снайперов не может убить одного солдата, который непрерывно подзаряжается стоящим рядом медиком. А вот один лишь танк при поддержке ремонтной бригады легко уничтожает десяток единиц вражеской бронетехники. Маразм!

Стратегическая часть игры ограничивается тем, что в начале каждой миссии вы можете выбрать, какие войска взять на задание. При этом доступных соединений почти всегда ровно столько же, сколько слотов под них, и в итоге надо просто забирать с базы все доступные войска. Подопечные набирают опыт и со временем получают серьез-

ную прибавку к огневой мощи и защите. Здесь опять же не обошлось без проблем — ветераны, набравшие хотя бы третий уровень, столь сильны, что простые солдаты, встретившись с ними, гибнут почти сразу. Рекомендуются всячески беречь бойцов и формировать костяк армии именно из нюхнувших порошу старичков.

Несмотря на явную аркадность и подчас откровенную глупость геймплея, графикой Rush for Berlin может по праву гордиться. Модели техники и солдат выглядят очень здорово: на бронемашине можно прочесть надписи, у пехотинцев видны гранаты на поясе. Анимация тоже удалась. Попадая под обстрел, солдаты начинают пригибаться, убедительно прикрывать головы руками, танки при движении лениво крутят гусеницами, оставляя за собой тучи пыли, самолеты кружат над полем битвы, закладывая красивые виражи... Когда кипит бой, можно вообще отложить мышку и просто любоваться происходящим — подбитые танки отчаянно дымят, пехотинцы картинно раскидывают руки и валяются замертво, взрывы снарядов сотрясают землю и оставляют солидные воронки. Из всех стратегий про Вторую мировую в Rush for Berlin на сегодняшний день самая красивая графика. Жаль только, что разрушений в игре почти нет. Здания тоже обладают шкалой здоровья, и когда она заканчивается, домик просто исчезает в небытии. То же самое происходит с техникой и пехотой. Обидно, что, в отли-

чие от того же второго «Блицкрига», после жаркой драки поле боя остается практически таким же стерильным, как и до нее.

■ ■ ■

Как ни печально, но Rush for Berlin вряд ли понравится ценителям серьезных тактических стратегий, ибо никакой тактики тут нет и в помине. Все ваши попытки провернуть что-нибудь умное наткнутся на тупость подчиненных, которые своими безумными поступками дискредитируют даже самый гениальный план. Печально, но лучшая стратегия в игре — взять в охапку все доступные юниты (включая артиллерию) и бросить их в атаку, а дальше просто наблюдать за развитием событий, любясь красивой картинкой на экране монитора. На три-четыре уровня вас тогда хватит. Потом станет скучно.

При этом игра вряд ли понравится и любителям просто погонять танчики — подчас здесь встречаются действительно сложные задания, пройти которые мешает все та же самая тупость бойцов. В общем, у Stormregion получилась красивая игра с очень и очень слабым геймплеем.

P.S. «Новый Диск» выдал на гора очередную добротную, пусть и без изысков, локализацию. Озвучка юнитов оставлена оригинальной, перевод же дается с помощью субтитров — благодаря этому атмосфера игры сохранена почти «на все сто». Впечатление портят лишь некоторые небольшие огрехи в переводе. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Увы, но единственный плюс Rush for Berlin — по-настоящему красивая графика. В остальном же перед нами средней руки стратегия с трехкопеечным геймплеем на порядком избитую тему Второй мировой войны.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 6.0

ГРАФИКА

★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: ☹️ 😊 😊

РЕЙТИНГ

6,5

«ИГРОМАНИИ»

- ИЗДАТЕЛЬ
EMPIRE INTERACTIVE
- РАЗРАБОТЧИК
BUGBEAR SOFTWARE
- ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАЦИЯ
БУКА
- ПОХОЖЕСТЬ
■ FLATOUT
■ BURNOUT
- МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ,
SPLIT SCREEN
- КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
ОДИН DVD
- САЙТ ИГРЫ
WWW.FLATOUTGAME.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 2 Mhz, 256 MB, 64 MB VIDEO
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 3 GHz, 512 GB, 128 MB VIDEO

FLATOUT 2

Олег Ставицкий

По поводу отчетной игры у автора этих строк произошла следующая история. Пока он увлеченно искусывал губы во время очередного онлайн-гонки, за спиной собрались двое отчаянно ненавидящих компьютерные развлечения людей и произнесли дословно следующее: «@#\$%^! себе! Вот это я понимаю, игры продвинулись!».

Респонденты, конечно, давно не листали журнал «Игромания», но в одном они правы: только что появившееся в продаже автомобилово **FlatOut 2** действительно демонстрирует, как все современные достижения научно-технического прогресса могут и должны служить геймплею. Более того, перед нами — самая открытая и дружелюбная к морально неподготовленному пользователю игра за долгие-долгие годы.

Достижения

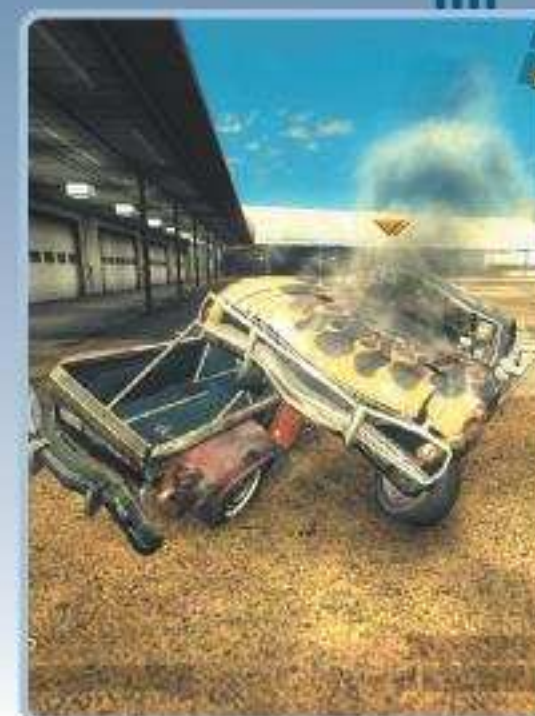
Вообще, ситуация уникальная: впервые на моей памяти случайно проходившему мимо приятелю из тех, кто «не в теме», не

нужно подробно пояснять, в чем же прелесть происходящего на экране, — он и сам все прекрасно видит! Все эти комплименты, впрочем, звучат с одной существенной оговоркой. **FlatOut 2** — игра исключительно для мальчиков. Если же ей заинтересовалась девочка — то с девочкой явно что-то не то, отведите ее на принудительный курс барбитерапии.

Почему? Да потому, что, если вы вдруг еще не в курсе, мы тут имеем дело с натуральным симулятором развала сараев. **FlatOut 2** (равно как и первая часть) славна тем, что это гонка, в которой абсолютно все объекты на трассе, включая последнюю доску в придорожных кустах, ведут себя согласно законам Ньютона. Более того, этим же самым законам подчиняются также водители, которые при удачном стечении обстоятельств умеют прошибать лбом стекло и вылетать из автомобиля. Финны из **Bugbear Software** впервые объединили прелесть рэгдолл-механики и хриплые мужские гонки на подержанных авто. Они же умудрились

прикрутить к этому занимательному действию физический движок уровня Havok. Полученный результат оказался, мягко говоря, поразительным. Рев форсированных двигателей, пыль в камеру, крупномасштабная демонстрация надругательств над телами водителей и прочие мужские радости во второй части оказались умножены не в два, как мы думали, а во все четыре раза. Более того, сиквел открывается предупреждением, в котором авторы убедительно просят пристегиваться во время вождения автомобиля и заявляют, что ни **Empire Interactive**, ни **Bugbear Software** ни в коем случае не поощряют весь тот беспредел, в который вы сейчас будете играть.

А на экране в этот момент творится примерно следующее: пять ржавых колымаг, поднимая пыль, сходятся в гигантскую кучу-малу, откуда с визгом вылетает очередная водителю. Во время гонки какой-нибудь особо ловкий джип задевает бампером столб, на котором крепится надпись «Финиш». Вся конструкция обваливается на



головы проезжающих, вызывая шум, аварии и столпотворения. Роскошный спортивный автомобиль на всем ходу влетает в мебельный магазин, сшибает экспонаты, переворачивает стол за пять тысяч долларов и, разнеся стеклянную витрину, уносится дальше по своим делам. И так везде. **FlatOut 2** доводит все, что нам нравилось в первой части, до абсолюта. Это три с лишним гигабайта свежесваренного тестостерона, приправленные школьными уроками физики.



И эти люди предупреждают нас, чтобы мы пристегивались?



Кроме развала сараев, во **FlatOut 2** также происходит регулярный подрыв устоев.

Ингредиенты

С точки зрения содержимого — FlatOut 2 аккуратно множит все статистические данные оригинала, то есть еще больше и еще лучше. Вот, скажем, заезды наперегонки. Они отныне происходят в трех классах — дерби, гонки и стрит-рейсинг. Для того чтобы пробраться на следующий уровень, необходимо приобрести соответствующую машину. Машина продается за деньги, а деньги зарабатываются самыми различными способами. Каждая гоночная категория представляет собой серию кубков, за которые предстоит побороться. Кубки — это, в свою очередь, трассы, их может быть от трех до пяти-шести. И вот здесь начинается самое интересное. Во-первых, деньги зарабатываются не только победой в заезде. Даже если вы пришли четвертым, по итогам соревнования вам обязательно начисляется некоторая сумма — небольшую премию можно получить, скажем, нанеся самый большой урон на трассе. То есть если вы, как последний бульдозер, будете сшибать каждый забор и каждые ворота на своем пути, то можете рассчитывать на прибыль. Или вот за какой-нибудь особо выдающийся удар по сопернику здесь тоже неплохо платят. Во-вторых, есть и другие способы заработать на пропитание: выбрасывание вражеского водителя из машины, фигурное переворачивание конкурентов, рекорд круга и прочие приятные достижения.

Более того, после завершения очередного кубка вам также станет доступна новая статья заработка — трюки. О них мы, наверное, не устанем писать никогда. Кроме классических гонок и дерби, Bugbear также придумали двенадцать злобых соревнований вроде «выброси водителя из машины как можно дальше» или

«сыграй водителем в боулинг». Эти самые мини-игры доступны для совместного времяпрепровождения и вызывают у неподготовленных игроков совершенно неприличные гиканья. Несчастные рэгдолл-фигурки охают, ахают, шмякаются на землю, сбивают головой кегли, прошибают телом гигантские игральные карты, летают через огненные кольца и терпят прочие унижения. Понятно, что к гонкам подобные забавы имеют весьма опосредованное отношение — в начале заезда вам выдается специально разработанное для мини-игр авто, у которого в задней части расположено по две гигантские турбины. Авто ревет, разгоняется до каких-то космических скоростей и служит чем-то вроде шаттла для запуска многострадальной тряпичной куклы в воздух.

И вот тут надо отдать Bugbear должное — они превратили эти самые мини-игры в нечто визуальное пиршество. Во-первых, в финальные секунды перед свободным полетом визжащего водителя действие переходит в пижонское slo-mo. Во-вторых, вокруг происходит натуральный праздник: бьют фейерверки, горит огонь, из турбины, со всеми положенными спецэффектами, вырывается сожженный азот. Нормальная, в общем, мужская обстановка.

Ну и сами по себе гонки превратились в нечто безумство. Скорость здесь физически ощущается каждой клеткой. Машины режут, выгребая землю из-под колес, с размаху мнут бока друг о друга, разваливаются буквально на части, теряют колеса, двери, капот... И это при том, что все участники заезда, как ни странно, пытаются победить. Более того, пытаются крайне агрессивно. Местный AI — это отдельная строчка. Западные рецензенты отчаянно ругали первую часть за



излишнюю прыткость искусственного интеллекта. Очень интересно посмотреть, что они напишут теперь, потому что соперники натурально озверели. Причем никакого мошенничества со стороны компьютера не наблюдается — ведомые коллективным кремниевым разумом водители вступают в ожесточенную конфронтацию друг с другом, допускают ошибки, сходят с трассы, врезаются в стоящие на дороге бульдозеры и, вообще, ведут себя совсем как живые. При этом они очень грамотно контролируют ситуацию, из-за чего во время гонки регулярно возникают сценки, которые уверенно просятся в любой голливудский блокбастер. Например, два автомобиля, которые прошибают деревянные заграждения и взлетают на очередном трамплине в воздух. При этом во время полета один из них сжигает азот и вроде как уходит вперед, но соперник все-таки успевает дать ему бампером в борт, отчего обе машины, сцепившись, падают на землю, куваяются и, наконец, дробят корпуса о какую-нибудь стену.

Благодаря такому вот крайне агрессивному AI неожиданно срабатывает задуманная Bugbear персонализация соперников. Помните, как в рубрике «Из первых рук» мы пару месяцев назад сетовали, что финны неразумно тратят

свои силы на никому не нужные вещи вроде вражеских «биографий»? Так вот, настало время выкинуть белый флаг и признать свою неправоту! Через несколько часов игры ты уже поименно знаешь всех своих соперников, боишься их, учишься обманывать их тактики — в общем, вступаешь с гражданами в почти что интимные отношения. Более того, игра очень грамотно демонстрирует вам, с кем конкретно сейчас ведется борьба на трассе — в левом нижнем углу появляется портрет гонщика, который на данный момент находится ближе всего. Интересно, что во FlatOut 2, в отличие от любой другой гонки, нет четкого разделения на соперников-имбецилов и соперников-фаворитов. То есть каждый из участников заезда с равным успехом может оказаться как на первом, так и на последнем месте. Здесь вообще нет такого понятия, как прогнозируемая ситуация. Когда на голову в любой момент может обвалиться гигантская металлическая конструкция или ковш от экскаватора — какие уж тут прогнозы.

Помимо персонализации сработала также вторая удачная затея Bugbear — активные точки на трассе. То есть на дорогах есть моменты, где периодически что-нибудь происходит. На горных треках вдруг случается обвал, и на голову водителям весе-



На автосвалку прибыл новый клиент...



За такие вот выкрутасы выдается серьезная денежная премия.



Дерби на спортивных машинах — это какая-то совершенно запретная разновидность автопорно. Страшнее разве что покатушки на школьных автобусах.



К сожалению, эти турбо-кары доступны только для мини-игр.

ло летят валуны размером с кинг-конговы ноздри. В городе вам легко могут скинуть на капот испорченный монитор, отчего вы тут же ахнете, как подкарауленная в туалете школьница, потеряете управление и непременно впилитесь в соседнюю палатку с мороженым. Внимание к деталям и потрясающий, а местами так и просто гениальный левел-дизайн — это главное преимущество второй части FlatOut по отношению к первой. Здесь все продумано и все может быть использовано по назначению. Стоящая на обочине бензоколонка может подорваться, обвалить крышу и засыпать дорогу соперникам. Не надо, кстати, думать, что устроенный вами развал сараев неожиданно испарится, когда вы будете проезжать на этом самом месте через круг. Здесь все, включая последний винтик, сохраняется до конца гонки.

Ну и еще немного о нововведениях. Каждую колымагу, представленную в магазине, отныне можно «обкатать» на специальной трассе. Здесь вам выдается огромное поле с заранее установленным трамплином и заботливо предоставленным бетонным «кольцом» для проверки разгона и максимальной скорости. Плюс бесконечный запас закиси азота, который в боевых условиях приходится зарабатывать трюками и разрушениями. Так вот, главная цель таких вот тестовых заездов — вовсе не проверить скорость или там, извините, подвеску. Очевидно, что все нор-

мальные люди используют данную возможность, чтобы безнаказанно разнести в щепки машину, на которую не получается накопить вот уже третий день. Таким образом финны аккуратно вскрыли еще один фрейдовский комплекс любого мужчины — желание разнести в щепки все, что он не может себе позволить.

Возможности

Кстати, о «разнести в щепки». Мы умолчали о главной FlatOut-достопримечательности. То есть о дерби-режиме. Это когда десять машин сходятся на крохотном пятнышке с одной-единственной целью — «убить всех людей». Соорудить такое вот гуманное развлечение на компьютере удумали еще **Reflections** со своей культовой **Destruction Derby**. Но прикрутить к дерби-забавам ньютоновскую физику и рэгдолл пришло в голову именно Bugbear. И если в первой части дело ограничилось только деформациями автомобилей, то FlatOut 2 демонстрирует сногшибательный прогресс. Как вам, например, схватка десяти автомобилей на бензозаправке? Регулярные взрывы, которые разбрасывают соперников в разные стороны, прилагаются. Или, например, дерби на крыше строящегося небоскреба. Падающие со скрипом строительные «леса» в наличии. Вообще, то, что творится в такие минуты на экране, иначе как автопорно и не назовешь. Вид разлетающихся вдребезги автомобилей затраги-

вает в мужском сердце недоступные женщинам, детям и цветам струны. Поиграйте хоть часик — и ваш внутренний австралопитек обязательно вылезет наружу, почешет заскорузлыми пальцами волосатую грудь, а потом попытается высморкаться в мамино «Гуччи». Гарантируем!

Но самое интересное начинается, когда вы обнаруживаете заветную функцию «онлайн». Западная, опять же, пресса заслуженно ругала первую часть за отсутствие возможности сразиться в дерби через интернет с живыми, понимаешь, людьми. Так вот, сиквел эту оплошность исправляет, да еще как. Дело в том, что во FlatOut 2 имеется внушительное количество скрытых автомобилей, среди которых числятся, скажем, тягач или школьный автобус. А теперь постарайтесь представить себе ожесточенную схватку десяти тягачей на бензозаправке, в которой автор этих строк принимал участие буквально за час до написания статьи. Когда вы, без задних колес, высекая корпусом искры, выжимаете газ и впрыскиваете азот, пытаетесь добить удачно перевернувшийся грузовик, — счастью, признаться, нет предела. Это какое-то совершенно запретное, необъяснимое чувство, которое, наверное, подробно изучается в университетском курсе психологии.



Как видно на окрестных скриншотах, визуально сиквел

выглядит по-прежнему молодцом. Bugbear заботливо дорисовали текстур высокого разрешения, добавили моделям полигонов и прикрутили пару приятных спецэффектов. Здесь же — потрясающее количество физически корректных объектов в кадре, которые кувыркаются, отскакивают, трещат, ломаются и вообще ведут себя совсем как в жизни. Так вот, главная новость состоит в том, что все это великолепие не тормозит вообще. Запуская игру на конфигурации, которая оказалась ниже рекомендуемой, автор этих строк был приятно удивлен полным отсутствием тормозов. Как им это удалось — неизвестно.

И вообще — похоже, что на первой части Bugbear только разминались. FlatOut 2 — это действительно великолепная игра. Здесь точеный геймплей соседствует с удивительной графикой, и все это к тому же вылизано до зеркального блеска. Плюс ко всему, перед нами единственный на сегодняшний день проект, позволяющий безболезненно для окружающих выпустить своего внутреннего Сергея Шнурова наружу. Ценное, между прочим, свойство.

P.S. Отечественное издание FlatOut 2, выпущенное издательством «Бука», не то чтобы идеально — шрифты периодически съезжают, а обучающий режим отчего-то зовется «учебник». С другой стороны, покупка легальной версии — единственный способ сыграть во FlatOut 2 в онлайн. Так что — рекомендуем. ■

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ

90%

ДОЖДАЛИСЬ?

FlatOut 2 — это кристальный геймплей, работающий на чистом, как слеза, тестостероне. Безнаказанный развал сараев прилагается.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★ 9.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★ 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★ 9.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

РЕЙТИНГ

8,5

«ИГРОМАНИИ»

SID MEIER'S CIVILIZATION IV



“Гениально, как всегда”.

Оценка 9,4 из 10.

Журнал “Навигатор игрового мира”

**“Цивилизация”, как виски,
с годами только хорошеет!
Очередной шедевр Сиды Мейера”.**

Оценка 9,0 из 10.

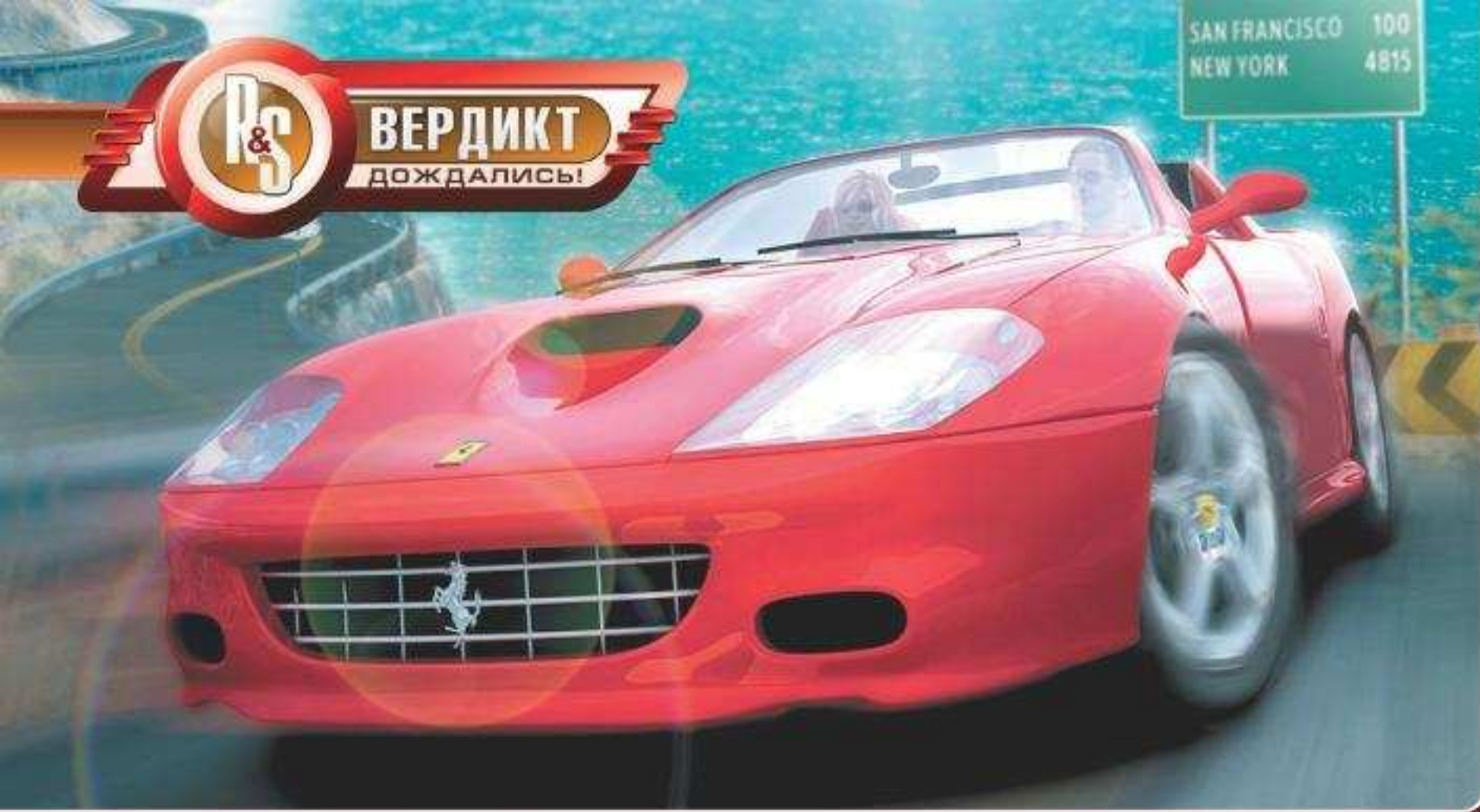
Журнал “PC игры”

**“Живая классика в
наисовременнейшей обработке”.**

Оценка 9,0 из 10.

Журнал “Игромантия”





SAN FRANCISCO 100
NEW YORK 4815

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР АВТОАРКАДА

- ИЗДАТЕЛЬ SEGA
- РАЗРАБОТЧИК SUMO DIGITAL
- ПОХОЖЕСТЬ
 - СЕРИЯ OUTRUN
 - СЕРИЯ RIDGE RACER
 - СЕРИЯ BURNOUT
- МУЛЬТИПЛЕЕР
 - ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ
- КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ ОДИН DVD
- САЙТ ИГРЫ WWW.OUTRUN2006.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

МИНИМАЛЬНЫЕ:
CPU 1.3 GHZ, 256 MB,
GEFORCE FX5600/RADEON 9500
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ:
CPU 2 GHZ, 512 GB, GEFORCE
FX6200/ATI RADEON 9800

OUTRUN 2006

COAST 2 COAST

Игорь Варнавский

В нашей редакции давно идет война между двумя непримиримыми лагерями. С одной стороны окопались старообрядцы в лице Александра Кузьменко и Андрея Александрова, которые сутками зависают в **World of Warcraft**, носят окладистые бороды (на фотографиях в журнале — подставные лица) и свято уверены, что все японцы — абсолютно больные люди и им не мешало бы вообще запретить разработку игр. С другой стороны баррикад обосновались не менее волшебные люди в лице Антона Логвинова и нашего PR-менеджера, убежденные в прямо противоположном: лучшие в мире игры делают японцы, а все, кто с этим не согласен, должны убится об стенку. Первые яростно доказывают, что **Metal Gear Solid** и **Final Fantasy** — забавы в высшей степени бредовые, вторые столь же яростно утверждают обратное. После **OutRun 2006: Coast 2 Coast** — очередной безумной игры made in

Japan — эти споры чуть было не разгорелись с новой силой.

OutRun Sonic Adventure 2006

По паспорту OutRun 2006 — всего лишь автоаркада, но это не более чем прикрытие. Для управления автомобилем здесь хватает курсорных клавиш, вписаться можно почти в любой поворот и почти на любой скорости (хотя в отличие от **Ridge Racer**, где машины напоминают скользящие по стеклу куски гладкого пенопласта, в OutRun 2006 у средств передвижения есть хотя бы подвеска). Самых авто много, но заметить между ними различия сложно — разве что в заносах одни ведут себя лучше, а другие хуже. Стандартные догонялки с соперниками в наличии, но кровь совершенно не кипятят.

А все дело в том, что OutRun 2006 не столько автогонка, сколько сумасшедший платформер, в который по какому-то недоразумению забыли доложить прыж-

ки. Если в **Need for Speed**, **ToCA Race Driver**, **Colin McRae Rally** нашей целью являются чемпионские титулы, уважение уличных гонщиков, новые машины, трассы и прочие глупости, то в OutRun 2006 цель самая что ни на есть приземленная — очаровать своей мастерской ездой трех девушек, одну за другой. По-настоящему хорошо сделана только первая дама — Кларисса (неплохие внешние данные, изумительный голос). Две другие девицы выполнены заметно хуже — видимо, в расчете на то, что до них доберутся лишь самые упорные. Одна из них (Дженнифер) выглядит как б/у-версия Ким Бессинджер и говорит таким голосом, как будто у нее во рту застрял непрожеванный кусок гамбургера, а другая (Холли) похожа на поистрепавшийся вариант Холли Берри. По складу ума все три являются чистокровными блондинками — что это такое, надеемся, никому пояснять не надо? Помните концовку **Stubbs the Zombie** in «Rebel with-



out a Pulse», где светловолосая красавица кричала Стабсу «Не ешь мой мозг! Это все, что у меня осталось!»? Вот-вот — у местных дам не осталось даже этого.

Во время гонки одна из этих девушек сидит рядом с водителем и на каждом новом участке заезда (на одной трассе таких этапов может быть два, а может и полтора десятка) дает новые указания. В самом начале, когда мы еще катаем Клариссу, задания более или менее адекватные: обгон впереди идущих машин, дрифтинг — в общем, ничего необычного. Но уже спустя несколько заездов фантазия блондинок разыгрывается не на шутку. Нас заставляют сбивать синие конусы, расставленные по асфальту жиденькой струйкой, давить привидения, па-



OutRun — единственная игра, где в заносе можно проехать половину трассы, сохраняя при этом скорость 200—250 км/ч.



Периодически OutRun 2006 оборачивается чуть ли не «Соником». Еще бы — обе игры из одной конюшни.



Рейтинг A — это фактически необходимый минимум. Хотя меньше чем AAA в OutRun 2006 лучше не получать.



Колымаги «гражданского населения» носятся со скоростью 250 км/ч, а когда надо, не стесняются исчезать прямо у нас на глазах.

рящие над дорогой, катать перед собой огромный пляжный мяч (!), уворачиваться от падающих с неба метеоритов, да еще и делать все это хорошо — если будешь халтурить, на следующий этап дадут меньше времени и доехать до финиша ты просто не успеешь.

Дженнифер и Холли (вторая и третья кампании соответственно) придумывают еще более изощренные издевательства. Они заставляют сигналить на определенных участках дороги, фотографировать достопримечательности (на то, чтобы навести объектив, дают всего три-четыре секунды), суммировать встречающиеся по пути циферки, угадывать звуки и увиливать от летающих тарелок. Задания бывают столь необычные и неожиданные, что иногда просто теряешься, и все приходится начинать сначала. Сложность варьируется от невыносимо легкой

до адски тяжелой.

Финита всему — это, конечно, развлечение Feed the Girl, когда нас заставляют собирать разбросанную по дороге еду (!), причем не абы какую, а именно ту, которую в данный момент требует девушка. Сейчас она хочет гамбургеров, через пять секунд — апельсинов, еще через пять — груш или содовой. Малейшее промедление вознаграждается хныканьем («So hungry...»), а каждый подобранный экземпляр — недвусмысленным чавканьем (!).

Сами девушки ведут себя в высшей степени импульсивно (особенно Кларисса) — елозят на кресле, машут руками и разве что на капот не вылезают. Каждая наша удача сопровождается комплиментами, каждый промах — шквалом критики. В случае аварии или при истечении времени, отведенного на заезд, несчастному водителю вообще не позавидуешь:

OutRun 20 лет спустя



Игровой автомат Out Run (1986).

OutRun очень популярна на консолях, но в наших краях игр с таким заголовком не было аж с 1990 года. Поэтому нелишним будет небольшой экскурс в историю. Родословная OutRun ведет свой отсчет с 1986 года. Тогда это была еще не видео- и даже не компьютерная игра, а игровой автомат, и назывался он Out Run (да, поначалу название писалось раздельно). Разработкой автомата занималась известная ныне команда SEGA AM2 и лично Ю Сузуки, легендарный игровой дизайнер, на счету которого такие шедевры, как Virtua Fighter и Shenmue.

Суть игры была той же,

что и сейчас: игрок катал виртуальную подружку на Ferrari Testarossa и выполнял любые ее прихоти. В той же первой части появилась и фирменная музыка OutRun — Splash Wave, Magical Sound Shower, Passing Breeze, Last Wave. В последующие годы игра была портирована на множество платформ, в том числе и PC. Продолжения не заставили себя ждать. В 1989 году вышли Turbo OutRun (сначала на игровых автоматах, до PC он добрался уже в 1990-м) и Battle Out Run (SEGA Master System), в 1991-м — OutRun Europa (персоналки на этот раз обделили), в 1992-м — OutRunners (игровые автоматы), в 1993-м — OutRun 2019 (SEGA Genesis). Сама SEGA называет их неофициальными сиквелами, а первым официальным продолжением стал OutRun 2 (в 2003 году на аркадах, в 2004-м — на Xbox). В 2004-м последовало переиздание OutRun 2 SP для игровых автоматов и ремейк первой части Sega Ages: OutRun для PlayStation 2. Ну а за ними уже был OutRun 2006: Coast 2 Coast.

разъяренная герлфренда вцепится в горло или отвесит таких оплеух, что мало не покажется.



Картинка, которую выдает OutRun 2006, находится где-то на уровне Need for Speed Underground, что по нынешним временам, как вы понимаете, уже не фонтан. Графика не то чтобы устаревшая — наоборот, она неплохая, просто в ней нет того лоска, который есть в Need for Speed: Most Wanted. Однако технологические недостатки компенсируются художественным исполнением. За время гонки пейзаж вдоль трассы может измениться раз десять. Приморский городок, высокогорная дорога, проходящая прямо сквозь облака, ночное небо, расчерченное падающими звездами — для этой игры явно не жалели сил и фантазии. OutRun 2006

довольно проста и бесхитростна, в ней нет ничего сверхъестественного, но это настолько веселая и жизнерадостная игра, что не любить ее просто нельзя.

P.S. OutRun 2006 вышла сразу на четырех платформах — PC, PS2, Xbox и PSP. Отличий между ними практически нет, по крайней мере, нам ничего существенного обнаружить не удалось. Даже версия для PSP, несмотря на свой портативный формат, ничем не отличается от версии PC — разве что немного сложнее (для такой высокооктановой игры экран у PSP все-таки маловат).

По сравнению с другими портами SEGA OutRun 2006 перенесена достаточно качественно: работает стабильно, ни капельки не тормозит, нигде в ней не всплывают даже надписи «Нажмите Start». Да, и не пытайтесь искать в опциях настройки графики — их там попросту нет. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Высокооктановая, жизнерадостная авто-аркада. Ловите момент — такие безумные игры на персоналках появляются не каждый день.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

7,5

“ИГРОМАНИИ”



- ИЗДАТЕЛЬ
CDV SOFTWARE
- РАЗРАБОТЧИК
ASCARON
- ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАЦИЯ
АКЕЛЛА
- ПОХОЖЕСТЬ
■ FREELANCER
■ EVE ONLINE
- МУЛЬТИПЛЕЕР
НЕТ
- КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
ОДИН DVD
- САЙТ ИГРЫ
WWW.DARKSTAR-ONE.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,5 GHZ, 512 MB, 64 MB VIDEO
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,8 GHZ, 1 GB, 128 MB VIDEO

DARKSTAR ONE

Альберт Алиен

Кто в детстве не мечтал стать космонавтом? Видимо, тот, кто каким-то чудом пропустил «Звездные войны», «Вавилон-5», «ЛЕКС» и другие многосерийные космические эпопеи об отважных покорителях бескрайних галактических просторов. На компьютерном фронте с покорением космоса тоже всегда было неплохо: начиная с **Elite**, увидевшей свет аж два с лишним десятка лет назад на всех мыслимых тогдашних платформах (от Commodore 64 до ZX Spectrum и Amiga) и заканчивая... ну вот **Darkstar One** и заканчивая.

Итак, что же перед нами на этот раз? Симулятор бесстрашного космического летуна-исследователя, гордого торговца и охотника на пиратов? Или наоборот — гнусного контрабандиста-спекулянта и пирата? А может, шпиона на службе трехчетырех галактических империй? Или все сразу? В общем, от игр такого класса мы ждем возможности быть кем угодно,

причем в любой последовательности. Собственно, любим их мы как раз за полную свободу действий и общую отвязность происходящего. А тот, кто не мечтал стать космонавтом, нас не поймет.

Осмотр на месте

Стоп-стоп-стоп, граждане! Осадите своих межгалактических коней. При первом же знакомстве с **Darkstar One** хочется вскрикнуть: «Черт побери, да это же самый натуральный **Freelancer!**». И хочется, видимо, потому, что игра действительно представляет собой самый натуральный... **Freelancer**. Нет, это не продолжение космосима трехлетней давности, не ремейк, и вообще ничего общего **Darkstar One**, сработанный немецкими умельцами из **Ascaron Entertainment**, с космическим симулятором **Digital Anvil** не имеет. Но похож, никуда не деться. И в первую очередь похож подходом к сюжету.

Сделано здесь все очень основательно, местами даже чересчур. Игрока наскоро знакомят с главным героем, Кейроном Джарвисом, вручают корабль (тот самый **Darkstar One**) и, нет, вовсе не отправляют в открытый космос с напутствием «ну дальше ты уж сам как-нибудь справишься, хорошо?». Свобода действия, несомненно, штука ценная, но насладиться ей придется когда-нибудь потом, попозже — если к тому времени желание не пропадет. А пока — обязательный парк аттракционов, космические американские горки, актеры с несколько неестественными интонациями начитывают текст, и даже проявившиеся на мгновение пираты успевают перед смертью (наших рук дело, чьих же еще!) изложить свои взгляды на устройство мира и поделиться парой историй из личной жизни. Ситуация складывается интересная: если в большинстве других космосимов неограниченная свобода действий в



какой-то момент приедалась, а игрок отчаянно пытался вспомнить, где он в последний раз сталкивался с сюжетом и как бы вернуться обратно в его объятия, то в **Darkstar One**... Здесь с сюжетных рельс соскочить практически невозможно. Игра старательно тянет нас за собой, рассказывает, какой вокруг красивый и интересный мир, и тут же напоминает, что у нас есть дело, бросать его на полпути совершенно необязательно. Ничего подобного не было даже в сюжетно-ориентированном **Freelancer**.



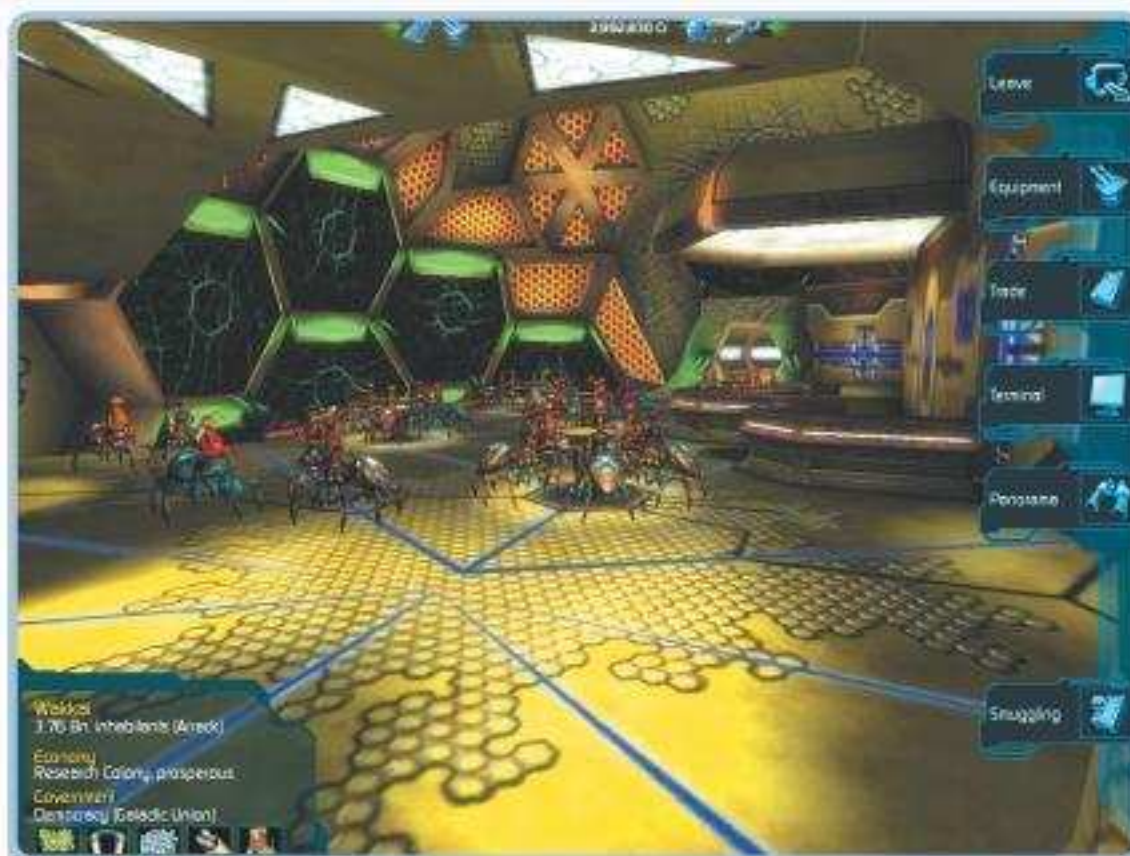
Все цвета космоса промелькнут перед нашими глазами. Кто сказал, что космос должен быть черно-белым?



Созданные человеческими руками (а также нечеловеческими клешнями и щупальцами) объекты выглядят достаточно невыразительно.



Такая космическая карта способна довести юного пилота до истерики. Пираты, торговые пути, системы политического устройства и таинственные иероглифы — все сразу.



Здесь водятся пауки. Разумные, демократичные, дружелюбные пауки. Почти четыре миллиарда пауков! А еще они очень обижаются на «восьминогую арахнидскую сволочь».

Поддача всего этого добра вполне себе стандартна: бесконечные звездные просторы, разбросанные повсюду космостанции и снующий между ними корабль — бедняге не хватает только прищипанного на борт логотипа FedEx, DHL или какой другой службы доставки. Отвозим груз на одну систему, летим к другой, загружаемся, проворачиваем торговую сделку, выполняем простенькое задание, потихоньку наглеем и матереем, даем плюх пиратам, получаем новое задание, забиваем по пути трюмы вкусной и полезной контрабандой, летим в другую систему... в общем, все старо и привычно.

Но вернемся к аналогиям с Freelancer. Похожа, например, графика... то есть здесь она такая же устаревшая, трехлетней несвежести. Да еще и с некоторыми дизайнерскими проблемами: космос слишком цветастый, кораблей на его фоне не разглядишь, станции нарисованы скучновато. Довольны всем этим будут разве что владельцы слабеньких машин.

Все для вашего удобства

Есть в Darkstar One и кое-что не похожее на Freelancer. Например, интерфейс — чтоб он потонул в межпланетном пространстве, зараза. В интерфейсе предусмотрена отдельная кнопка «Контрабанда», никак не связанная с «Торговлей». Чтобы,

значит, не перепутали. Но в каждом из пяти космических государств контрабандой считаются разные вещи, причем узнать, что именно запрещено к ввозу, не получается. На карте это никак не отмечено, приходится устанавливать опытным путем, убивая кучу народа. Таможенники здесь — гнусные, бездушные и неподкупные гады. Что им — жить хорошо не хочется?

Вторым достижением немецкого интерфейсостроения является особенная такая закладка в бортовом журнале. Она посвящена основной сюжетной линии и называется — внимание! — «Основная сюжетная линия». За такое в приличных домах если не бьют канделябрами, то хотя бы этими канделябрами угрожающе помахивают — просто потому, что подобный подход вдребезги разносит всякий эффект сопричастности происходящему. Ну прямо как сидите вы в театре, наслаждаетесь романтической сценой, а потом вдруг слышите голос неосторожного суфлера: «Не забудь поцеловать ее, когда она подойдет к столу. И страстно целуй, не халтурь, как в прошлые разы!». Вот тут то же самое — вроде бы как должны сопереживать сюжету, вживаться в персонажа, а вместо этого пилимся на «Основную сюжетную линию» в бортовом журнале.

Местных сюжетописателей стоит отблагодарить все тем же канделябром. Ну что это такое — в заставке герой за полторы

минуты проходит путь от скучающего выпускника пилотских курсов до вооруженного новейшим суперкораблем мстителя? Безо всяких фраз типа «прошло полтора десятка лет», нападения имперских штурмовиков, каких-нибудь прологов. С одной стороны, это приятно — нас не заставляют мотаться по космическим станциям, по капле выдавливая предысторию, знакомя с мироустройством пяти враждующих сторон и их богатой многотысячелетней культурой. С другой — концентрация событий на один квадратный кадр уж больно высока. Не успевает игрок понять, что происходит, как его уже выпихивают со станции и на крейсерской скорости гонят сквозь tutorial.

Вспышка слева

Ну а теперь, наконец, перейдем к хорошему. В конце концов, все эти сюжетные ходы, повороты, стартовые ролики и прочие режимы свободного полета не так уж и важны. Самое главное в подобной игре — наслаждение, которое получаешь от управления космическим кораблем. Ну и от измочаливания в щепки вражеских космических кораблей, что уж тут греха таить. Здесь граждане из Ascaron сработали на славу — в управлении за пару минут разберутся даже те, кто вообще никогда не видел космических симуляторов. Более того, в Darkstar One очень неплохо по-

лучается рулить даже при помощи клавиатуры и мыши, хотя хороший джойстик, конечно, изрядно помогает почувствовать, что перед нами настоящий летательный аппарат.

Есть очень удобная кнопка приведения корабля к условной горизонтали — парковаться на станциях приходится в ручном режиме, и заходить на посадку под дикими углами, особенно на начальных этапах игры, мало кому улыбается. Подобная забота об игроке видна на всем протяжении игры: сложность нарастает постепенно, времени на то, чтобы освоиться, всегда более чем достаточно. В общем, самое то для новичков жанра. Да и ветераны космических боев наверняка оценят подобный подход по достоинству.

■ ■ ■

Вообще, немцам повезло. Жанр в кризисе, качественных игр нет и, похоже, не предвидится. Многопользовательская EVE Online тоже не спасает ситуацию — несмотря на массу новых возможностей, в ней обитает что-то около двадцати тысяч человек. А тут — неожиданный космосим с качественным управлением и неплохими боями. Ну а устаревшая графика, сомнительный сюжет и некачественный интерфейс... друзья, нам придется или закрыть на все это глаза, или надолго попрощаться с любимым жанром. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

В другое время мы бы, наверное, прошли мимо Darkstar One, даже не заметив этой игры. Сегодня возможность полетать по космосу, наслаждаясь грамотным управлением и интересными боями, дорогого стоит.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

7.0

«ИГРОМАНИИ»

WARPATH



Понять, что в последнее время происходит с хорошей, вообще говоря, студией **Digital Extremes**, не представляется возможным. Сначала соавторы всех **Unreal Tournament** (кроме UT 2007) отчего-то слились в деловых объятиях с подзаборным издателем **Groove Games**, который делом жизни избрал публикацию развлечений вроде **Marine Sharpshooter**, затем сработали для них аккуратный, но абсолютно пресный шутер **Pariah**, а теперь вот перекраивают собственные мультиплеер-стандарты на новый, низкобюджетный манер.

Кастрация

WarPath — это **Unreal Tournament 2004** без всего того, за что мы его любили. То есть без масштаба и фантазии. Несмотря на то, что упаковка российского издания об этом умалчивает, **WarPath** — игра сугубо многопользовательская. Номинально здесь присутствует какое-то подобие single-режима, но это банальная тренировка перед выходом в онлайн. Местный

сингл представляет собой некую глобальную карту, разбитую на участки, за контроль над которыми ведется война. Вы вольны самостоятельно решать, за какой гексагональный клочок земли сейчас пойдет схватка. Ходы делаются по очереди — сначала вы выбираете конфликтную территорию, затем это делают два других соперника.

Формально **WarPath** даже снабжена трогательным сюжетом, который здесь излагается в абзаце текста перед началом одиночной кампании. История — внимайте! — повествует об очередной планете, за контроль над которой сошлись три исполинских фракции — Ом, Ковос и Коалиция. Расы отличаются внешним видом и арсеналом, что, как глаголят пресс-релизы, в корне меняет тактику игры за них. Это, конечно, неправда. Единственная свежая находка состоит в том, что все восемь видов вооружения для каждой фракции открываются вам постепенно, по мере прохождения кампании. Причем уровни, где можно получить доступ к очередному оружию смертоубийства, помечены

соответствующим значком, так что вы вольны выбирать — отстоять стратегически важную клетку или пополнить собственный арсенал.

Авторы также всерьез считают новшеством тот факт, что оружие, открытое в однопользовательской кампании, используется в многопользовательских сражениях. Проблема в том, что эта самая однопользовательская кампания — скука смертная. Вам предлагается носиться вместе с тремя ботами по напрочь заштампованным уровням и развлекаться прохождением все тех же режимов: capture the flag, deathmatch и т.п. Боты, как водится, проявляют чудеса слабости — прыгают с украденным у врага флагом в пропасть, забиваются с ним же в угол, где их лупцуют из ракетницы и отказываются прикрывать, когда вы, плюнув, хватаете чертов флаг самостоятельно.

Наконец, сами уровни навевают какую-то адскую тоску. Сотни раз виденные футуристические катакомбы, какие-то подвалы с проводами и прочая банальщина — вот из чего составлен **WarPath**. Периодически происходят совсем уж странные вещи — за пределами досягаемости проходят гигантские трехмерные роботы, идет натуральная война, летают какие-то самолеты, горит пламя... Возникает ощущение, что вот там, за декорациями, гораздо интереснее, чем здесь, среди одноклеточных ботов в трижды виденном подземелье. С тоской вспоминается уровень на поезде из **UT 2004**. Это там, где два исполинских локомотива неслись на огромной скорости, а команды пытались перебраться с одного состава на другой, открывая двери и паля из стационарных пушек. Нет никакой возможности поверить, что обе игры сделали одни и те же люди.



Ах да, тут еще можно управлять техникой. Опять же по классической теме: как в **UT 2004**, но скучнее.

- ИЗДАТЕЛЬ
GROOVE GAMES
- РАЗРАБОТЧИК
DIGITAL EXTREMES
- ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
АКЕЛЛА
- ПОХОЖЕСТЬ
UNREAL TOURNAMENT 2004
- МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ
- КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
ОДИН DVD
- САЙТ ИГРЫ
WWW.PLAYWARPATH.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHZ, 256 MB, 64 MB VIDEO
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 3 GHZ, 512 GB, 128 MB VIDEO



Как нетрудно догадаться, **WarPath** выстроена на все том же движке **Unreal 2.0**. Это, наверное, единственный положительный момент — несмотря на почтенный возраст, моторчик держится молодцом, выдает крайне пристойную картинку и бодро держит максимальные настройки даже на среднем компьютере.

■ ■ ■

Но самый грустный вид на **WarPath** открывается при попытке проверить игру в онлайн. Европейские сервера пустуют — здесь никого нет. Все ушли на **Battlefield 2**. Кто, зачем и для чего санкционировал разработку этого заранее обреченного проекта — неясно. Совершенно очевидно, что все разумное человечество играет в очередной аддон к **Battlefield 2** и знать не знает ни про какое противостояние Ом и Коалиции. Любопытно, что **WarPath** аккуратно исчезла со всех страниц официального сайта **Digital Extremes** и даже не значится в списке законченных проектов. Может, одумались? ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Мультиплеер-снаряд, сделанный неизвестно для кого и обреченный на немедленное забвение. Очнись, **Digital Extremes**!

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 5.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

5.0

“ИГРОМАНИИ”

ИМПЕРИИ ПОЯВЛЯЮТСЯ И ИСЧЕЗАЮТ, НО ГЕРОИ ЖИВУТ ВЕЧНО.



RISE & FALL

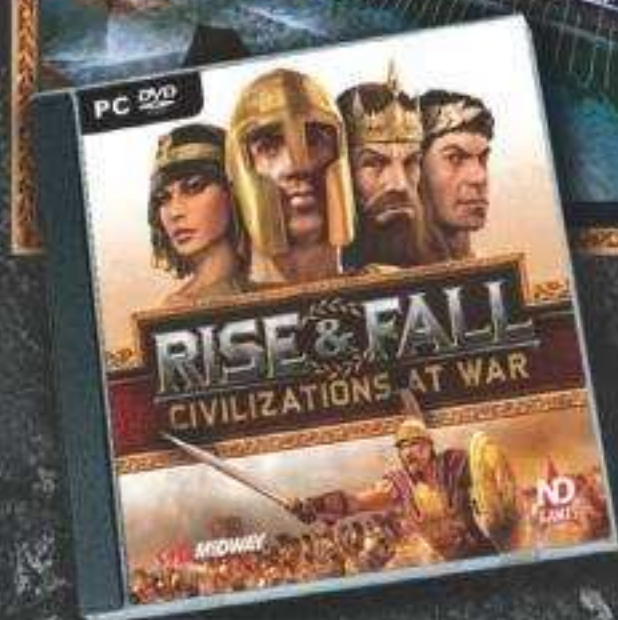
CIVILIZATIONS AT WAR™

ГЛОБАЛЬНАЯ ИСТОРИЧЕСКАЯ RTS С УНИКАЛЬНЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ

ЧЕТЫРЕ ЦИВИЛИЗАЦИИ: РИМ, ЕГИПЕТ, ПЕРСИЯ И ГРЕЦИЯ - В МОМЕНТ СВОЕГО ВОЕННОГО РАСЦВЕТА
ПОТРЯСАЮЩАЯ ДЕТАЛИЗАЦИЯ СРАЖЕНИЙ И ЗАХВАТЫВАЮЩИЕ МОРСКИЕ БАТАЛИИ
РЕЖИМ ПРЯМОГО УПРАВЛЕНИЯ ГЕРОЕМ, В КОТОРОМ СТРАТЕГИЯ ПРЕВРАЩАЕТСЯ
В ПОЛНОЦЕННЫЙ ЭКШЕН ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА



УЖЕ В ПРОДАЖЕ



MIDWAY

**ND
GAMES**

распространение программы на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ЗАО «Новый Диск», 103030 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8; тел.: (495) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sales@nd.ru; Заказ дисков по тел.: (495) 933-07-26, e-mail: zakaz@nd.ru, www.nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey-ua.com, www.Odyssey-ua.com.

Rise & Fall: Civilizations at War © Midway Home Entertainment Inc., 2006. Все права защищены. RISE & FALL: CIVILIZATIONS AT WAR является торговой маркой компании Midway Home Entertainment Inc. Название и логотипы Midway являются зарегистрированными торговыми марками Midway Amusement Games, LLC. В данном продукте используется технология SpeedTree technology. © Interactive Data Visualization, Inc., 2002. Все права защищены. Данный продукт содержит программные технологии, лицензированные компанией GameSpy Industries, Inc. © GameSpy Industries, Inc., 1999-2006. GameSpy и логотип Powered by GameSpy являются торговыми марками GameSpy Industries, Inc. Все права защищены. Исключительные права на издание.

КАЗАКИ 2

БИТВА ЗА ЕВРОПУ



Украинский ответ **Age of Empires 2** под названием «**Казак: Европейские войны**» стал для 2001 года настоящим шоком. Как-то вдруг неожиданно выяснилось, что в стране горилки и сала есть люди, способные соорудить RTS не хуже, чем на Западе. В рекордно короткие сроки «Казак» разошлись абсолютно безумным тиражом, с лихвой отбив кассу. Затем последовала пара неплохих дополнений, ну а после кудесники из **GSC Game World** плотно засели за продолжение, пообещав общественности создать чуть ли не стратегию нашей с вами мечты.

Но, увы, вышедшие в 2006 году «**Казак 2: Наполеоновские войны**» оказались настолько далеки от оригинала, насколько это вообще возможно. Вместо знакомой игры мы получили хардкорную тактическую стратегию, осилить которую без должной подготовки почти невозможно. Лихие сражения превратились в неспешные боевые действия, где постоянно приходилось ставить игру на паузу, чтобы тщательно обдумать следующий шаг, —

мучиться с таким геймплеем хотелось далеко не всем. Симпатичная графика и не избитый сеттинг не спасли проект — «Казак 2» не удалось повторить успех первой части. Но и провалом они не стали — доказательством этому является хотя бы аддон «Казак 2: Битва за Европу», который только что появился на прилавках.

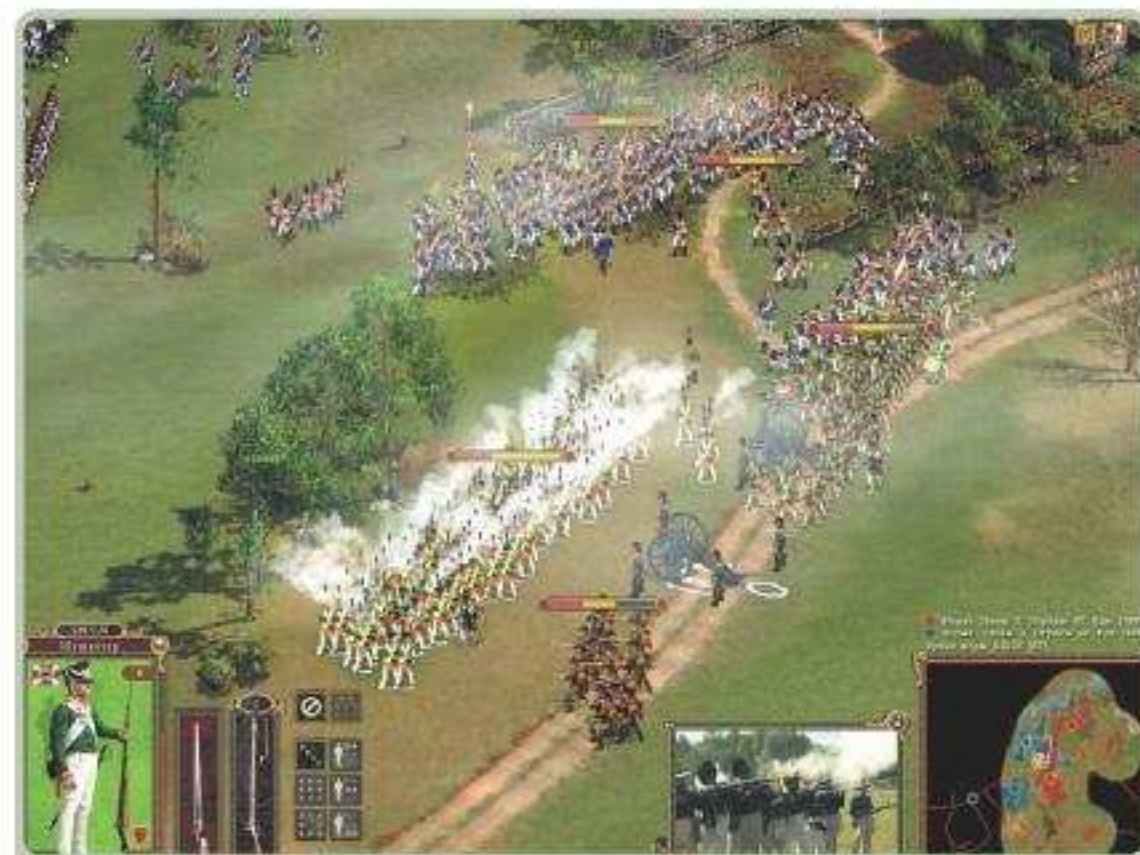
Королевская битва

Сюжет, в общем-то, не изменился — создатели добавки снова отправляют нас в Европу XIX века, где обуреваемой жадой власти Наполеон ведет войну с соседями, которые, в свою очередь, всячески брыкаются, не желая отдавать свои территории. Прежде всего, в «Битве за Европу» вас ждут целых три новых стороны конфликта — Испания, Герцогство Варшавское и Рейнский союз. Новички, как и положено, отличаются уникальным дизайном строений да несколькими эксклюзивными зданиями и юнитами. «Старичкам» тем временем выдали другие мундиры — так что внешне игра заметно преобразилась.

Плюс все дебютанты получили по полноценной кампании, так что вы сможете принять участие в особо драматических моментах войны с Наполеоном. Сделаны кампании неплохо и, что важно, — они очень точно следуют букве истории. Так что, пройдя игру, вы не только получите удовольствие, но еще и пополните свой багаж знаний. Кроме того, разработчики заготовили десяток одиночных карт, на которых разыгрываются самые известные события тех времен, — тут вам и Бородинская битва, и Аустерлицкое сражение, и поражение Бонапарта под Ватерлоо. В целом, битвы получились очень качественными, но масштабы и драйва многим из них явно не хватает — дает о себе знать пресловутый «медленный геймплей».

О самом геймплее можно и не упоминать — он по сути остался таким же, как и в оригинале: добываем ресурсы, строим здания, производим войска и ведем вдумчивую, неспешную войну. Если вы вдруг рискнете бросить подопечных солдат на укрепленные позиции противника, то от вашей грозной армии очень быстро останется лишь горстка улетающих в разные стороны дезертиров.

Графика вторых «Казак» сегодня как-то не впечатляет. За год, который прошел после выхода, появилась целая обойма по-настоящему красивых и технологичных стратегий, на фоне которых «Битва за Европу» выглядит уже почти как бедный родственник. Спецэффекты слабые, да и анимация юнитов вызывает лишь снисходительную улыбку. Впрочем, масштаб происходящего не изменился, так что, как и раньше, очень даже приятно наблюдать за тем, как сотни полигонально-оловянных солдатиков чеканят шаг, героически отправляясь на фронт...

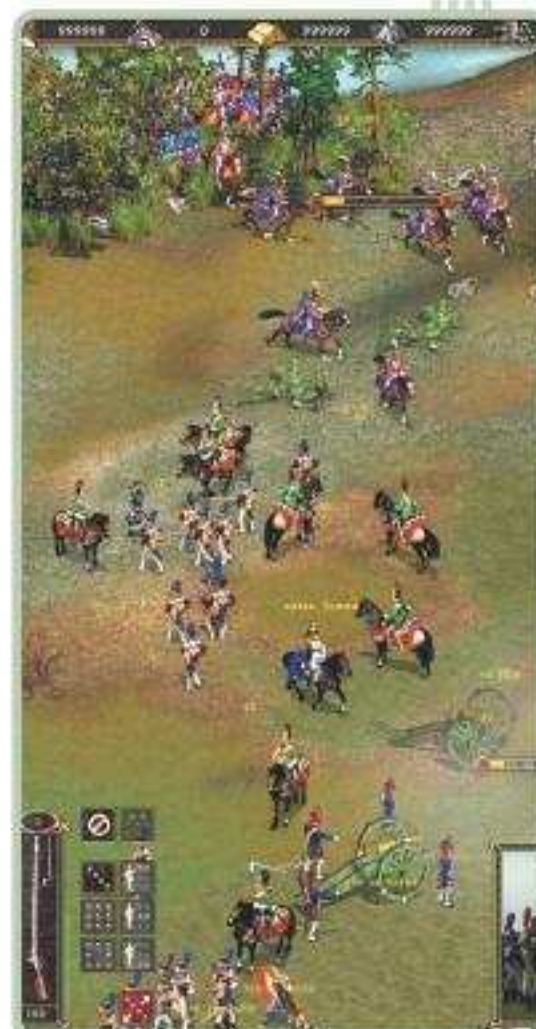


Бородинская битва. Увы, но такого размаха, как в знаменитом лермонтовском стихотворении, здесь не наблюдается.

- ИЗДАТЕЛЬ
GSC WORLD PUBLISHING
- РАЗРАБОТЧИК
GSC GAME WORLD
- ПОХОЖЕСТЬ
КАЗАКИ 2:
НАПОЛЕОНОВСКИЕ ВОЙНЫ
- МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ
- КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
ДВА CD
- САЙТ ИГРЫ:
WWW.COSSACKS2.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1.5 GHZ, 256 MB, 64 MB VIDEO
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2.5 GHZ, 1 GB, 128 MB VIDEO



Неожиданный удар кавалерии по флангам может, как и раньше, решить исход всего сражения.

Забавно, но с выходом дополнения «Казак 2» стали даже еще более хардкорной стратегией, чем раньше. Если в оригинале зубодробительный игровой процесс сглаживался весьма симпатичной по тем временам картинкой, то теперь же графика безбожно устарела, геймплей остался все таким же неспешным, а задания — чудовищно сложными. Добавка, как и положено, придется по вкусу исключительно поклонникам вторых «Казак», прошедшим оригинальную игру и настоятельно требующим продолжения.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

И снова перед нами — классический аддон. Три новых стороны, четыре свежих кампании и десяток одиночных битв — наслаждайтесь, уважаемые фанаты оригинальной игры.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7.0

“ИГРОМАНИИ”

ОПЕРАЦИЯ ★ ФЛЭШПОИНТ ★ ARMED ASSAULT

«Операция "Флэшпоинт" 2» - яркое доказательство эволюции в жанре военных симуляторов. О настолько грандиозной арене боевых действий раньше нельзя было и мечтать. Свобода передвижения на двухстах квадратных километрах виртуального пространства подкрепляется внушительным числом единиц самой разнообразной военной техники. А интерес к происходящему на поле боя - высоким искусственным интеллектом компьютерных оппонентов и реалистичной симуляцией боевых действий.

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Современный графический движок и прекрасная анимация
- Широкий выбор оружия и средств передвижения
- Уникальный искусственный интеллект виртуальных врагов
- Динамическая подгрузка уровней, позволяющая загружать огромные территории и огромное множество объектов на них
- Многопользовательский режим: поддержка более 60-ти игроков (или компьютерных ботов) с возможностью подключиться к игре в любой момент
- Кооперативная игра, а также ранее нигде не встречавшиеся режимы игры
- Наличие и поддержка инструментария для создания пользовательских дополнений, встроенный редактор сценариев
- Динамичное изменение погоды и времени суток (в игре реализованы приливы, изменение вида звездного неба)
- Миссии кампании основаны на реальных событиях, происходящих в мире



**Bohemia
Interactive**
STUDIO



Акелла



М.видео

ВИДЕОЛЕНА

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео" и "ВидеоЛенд"

© 2006 "Akella". © 2006 Bohemia Interactive. All rights reserved.
"Bohemia Interactive"® is a registered trademark and "Armed Assault"™ is a trademark of Bohemia Interactive™. Все права защищены. Непереносимое копирование преследуется.

Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: Москва, (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com
Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@msgbox.ru, Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellarostov@aaa.net.ru
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полет Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.

CARS: THE VIDEOGAME (ТАЧКИ)



Пока полнометражные «Тачки» от свежеепеченного тянитолкая **Pixar/Disney** ставят по всему миру кассовые рекорды, с соответствующей игрой тоже происходят вполне удивительные вещи. На сегодняшний день в мире существует целых две игры по одноименному пиксаровскому мультфильму: **Cars: The Videogame**, о которой мы сейчас ведем речь, и **Cars: Radiator Springs Adventure** — совершенно несерьезная детская аркада. Так вот, на днях Radiator Springs Adventure наделала много шума, обойдя по продажам в Америке **Half-Life: Episode One**. Valve, конечно, поспешили уточнить, что речь идет о коробочных версиях, а большинство продаж Episode One было сделано через их интернет-магазин **Steam**, но уже мало кто слушал...

Джигарханян против Ньюмана

Тем временем Cars действительно заслуживает самого пристального внимания, потому что это, положа руку на сердце, далеко не самая плохая игра по

голливудской лицензии. А если присмотреться, то где-то даже выдающаяся.

Нетрудно догадаться, что Rainbow Studios сработали по поручению **THQ** аркадную автогонку. Однако сделали это с должным тщанием и прилежанием. Во-первых, Cars — это не монорельсовый набор миссий, а вполне себе открытый мир (вернее сказать, город), по которому вы вольны кататься куда вздумается. Ключевые точки обозначены на знакомой GTA-образной карте. Как только вас утомит развезать по местным прериям, можно попробовать выполнить какое-нибудь задание. Кроме стандартных покатушек наперегонки, тут еще имеются задания вроде «собери 20 открыток».

Но вот что удивительно — сотрудники Pixar не ввали в наш эксклюзивный интервью (см. рубрику **Special**), когда говорили, что попытались донести до разработчиков принципы создания персонажей в мультфильме. Дело в том, что местные машины действительно ведут себя точно так же, как на ши-

роком экране. То есть вроде бы разговаривают, гнуты и живут своей жизнью, но продолжают при этом оставаться автомобилями — с жесткой конструкцией, материалом и прочими атрибутами обычной машины.

С точки зрения геймплея тут, впрочем, без откровений — кроме собственно педали газа, в вашем распоряжении находятся nitro-впрыск, прыжок, езда на бок и управляемый занос. Все это не то чтобы очень нужно, поскольку Cars — игра вызывающе легкая. AI бесовски вам подыгрывает, и для того чтобы провалить какое-то задание, надо крепко постараться.

Примечательно, кстати, что Rainbow Studios даже озаботились оригинальным сюжетом, отказавшись от тупого повторения широкоэкранных событий. Более того, для озвучки этого самого сюжета были привлечены оригинальные актеры. Отечественный локализатор, **snowball.ru**, перенес эту практику и на российское издание, так что нам с вами предстоит наслаждаться сомнительными актерскими данными Харатьяна и Алики Смеховой. Впрочем, их можно вытерпеть ради великого Джигарханяна, который в российском прокате подменил не менее великого Пола Ньюмана.



Кроме основного сюжетного режима, Cars содержит целый набор аркадных мини-игр, где вам вверяются различные персонажи мультфильма. Эти незамысловатые развлечения выполнены с удивительной любовью к исходному материалу и затягивают, честно говоря, почище story mode. Cars также содержит какое-то умопомрачительное ко-

ИЗДАТЕЛЬ
THQ
РАЗРАБОТЧИК
RAINBOW STUDIOS
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАЦИЯ
SNOWBALL.RU
ПОХОЖЕСТЬ
STAR WARS: EPISODE I: RACER
МУЛЬТИПЛЕЕР
ДВОЕ ЗА ОДНИМ КОМПЬЮТЕРОМ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
ДВА CD
САЙТ ИГРЫ
WWW.CARSVIDEOGAME.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО

CPU 1.5 GHZ, 256 MB, 32 MB VIDEO

ЖЕЛАТЕЛЬНО

CPU 3 GHZ, 512 MB, 128 MB VIDEO



личество по-настоящему интересных бонусов — от рекламного ролика следующего проекта Pixar до удаленных из оригинального мультфильма сцен.

Визуально Cars выглядит очень мило, однако в Rainbow Studios забыли прикрутить ко всем персонажам хваленый хром и отражения, которыми так гордятся в «Пиксар». В итоге все герои напоминают скорее пластмассовые игрушки, чем реальные автомобили.

Со звуком все тоже не очень гладко. Широкоэкранные «Тачки» могли похвастаться потрясающей работой звукорежиссера — Джон Лассетер отмечал это особо. В Rainbow Studios по этому поводу почему-то решили не переживать, так что утробный рев двигателей отсутствует. Ну и опять же смехотворная сложность мешает воспринимать Cars всерьез. Особенно на фоне выкрутасов AI в соседней **FlatOut 2**.

Все это протокольное бурчание, конечно, не стоит принимать всерьез только в одном случае — если вам вдруг 12 лет и вы остались от оригинального мультфильма в восторге. Всем прочим любителям адреналина советуем проследовать к финнам из **Bugbear**.



Отдельным пунктом в меню значатся кольцевые NASCAR-соревнования.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
ЛЕГКО ОСВОИТЬ
ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Милейшее дополнение к мультфильму «Тачки» выполнено с неожиданной фантазией и грамотным использованием исходного материала. Не подходит для взрослых игроков исключительно по причине смехотворной сложности.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 7.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

РЕЙТИНГ
6,5
“ИГРОМАНИИ”

ВООБРАЗИ МЕСТО, в котором правителем вовсе
не обязана быть ты. ВООБРАЗИ ПРОЦЕДУРУ,
по которой ты можешь управлять войсками.
ПРИМЕРЬ ЛИБИТИ ПОДРОБНОСТИ,
необходимые для того, чтобы
перемещать планеты.

PREY

ЖИВОЕ ОРУЖИЕ. ПРЕДАННЫЙ СОРАТНИК.
Транспортные средства, огромные
окружающие пространства, навигация,
преодоление препятствий и управление
экипажем. ВООБРАЗИ СОПРЯЖЕНИЕ
в твоих руках – в твоих руках
будет война.

МНОГОЧИСЛЕННЫЕ ЖАНРОВЫЕ ИННОВАЦИИ
от разработчика, знакомого игрокам с Bullet Time™
– в том числе Загробный Мир (смерть с Bullet Time™
не раздражает, скорее веселит!) и
Астрал (покинь свое тело дабы исследовать
мир, устраивать засады и решать
ГОЛОВОЛОМНЫЕ ЗАГАДКИ).

ПОРТАЛЫ МЕНЯЮТ ВСЕ. Впервые в жизни
испытай извилистую реальность портала
мира. Prey устанавливает
новые стандарты, способные
СОТВОРИТЬ С ТВОИМ РАЗУМОМ
ВСЕ ЧТО ИМ ТОЛЬКО
ВЗДУМАЕТСЯ.



СИБИРСКИЙ КОНФЛИКТ

ВОЙНА МИРОВ



Представьте себе: вы — межгалактический диктатор, которого преследуют разъяренные повстанцы. Ваш корабль подбит, так что приходится совершить гиперпространственный прыжок, а потом плюхнуться на ближайшую пригодную к жизни планету, заселенную примитивным народцем. Что делать дальше? Правильно — листать журналы, поджидать консервы и ждать помощи.

Красные против зеленых

Как раз в такую передрыгу и попал Скива — вождь великого космического народа. Планета, на которую он приземлился, оказалась Землей. Местные жители, завидев падающую с неба посудину, обозвали ее Тунгусским метеоритом.

Прошло почти шестьдесят лет. Скива сгрыз всю тушенку, измочалил все журналы и с горя сдался аборигенам, которые в то время как раз старательно строили коммунизм. Бедолагу пришельца можно понять — в научных лабораториях хоть и колют

всякими разными иголками, но зато жрать дают исправно. Этого, однако, не знали последователи Скивы, прилетевшие на Землю за своим вождем (надо же, какая оперативность!). Встречать их вместо женщин с хлебом-солью прибыла Красная армия.

Так и начинается игра «Сибирский конфликт: война миров» от латышской студии Wireframe Dreams. Задумка, отметим, оригинальная — не каждый день нам дают возможность столкнуться лбами красноармейцев с ордами инопланетян. К сожалению, ничем больше игра удивить не в состоянии.

Проблема классическая — на поверку «Сибирский конфликт» оказывается очередной RTS, сделанной по всем законам жанра. Единственное достижение — это чудо-юнит, на который возложены абсолютно все функции по ведению хозяйства. То есть здания строить не надо. В остальном — все как мы привыкли. Собираем армию, сражаемся с противником, выполняем миссии... Без героев с уникальными

умениями тоже не обошлось. Как и положено, эти парни набирают опыт, повышая свои боевые характеристики. Роль артефактов здесь выполняют аномалии.

В общем, все достоинства «Сибирский конфликт» явно позаимствовал у других игр. А вот недостатки у игры уже свои, родные. Они-то и портят все веселье. Взять хотя бы баланс: многие юниты просто никому не нужны. Пехота, к примеру, плохо стреляет и очень хорошо погибает — смысла в ней практически никакого. Зато отряд из тяжелой техники и двух героев — это настоящая машина смерти, испепеляющая все на своем пути. Если бы разработчики уделили больше времени тестированию, играть было бы куда веселее.

Кроме того, почти все боевые единицы обеих сторон дублируют друг друга. Это здорово убивает интерес от игрового процесса: ну какая разница, как назвать ракетный комплекс — «Град» или «Плазмометчик»? Стреляют-то все равно одинаково...

Следующим пунктом идет стилистика. Конечно, это вопрос эстетический, но в игру про советскую армию не помешало бы добавить соответствующего колорита. «Конфликт» встречает нас скучными менюшками, невнятным оформлением интерфейса и однообразной электронной музыкой. Где же, спрашивается, агитплакаты 60-х, бравые военные марши и прочая политинформация?

Примерно там же обитает и современная графика. В «Сибирском конфликте» нас ждут треугольные деревья, угловатые модели персонажей и мутные текстуры. Настраивать качество картинки не позволяет — игра, например, согласна работать исключительно в разрешении

ИЗДАТЕЛЬ

АКЕЛЛА

РАЗРАБОТЧИК

WIREFRAME DREAMS

ПОХОЖЕСТЬ

WARCRAFT III

STARCRAFT

МУЛЬТИПЛЕЕР

НЕТ

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

ДВА CD

САЙТ ИГРЫ

WWW.WIREFRAMEDreams.COM/

INDEX_EN.PHP?PAGE=PSI_EN

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

CPU 1.5 GHz, 320 MB RAM, GEFORCE 3/RADEON 8500

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

CPU 2 GHz, 512 MB RAM, GEFORCE 6800/RADEON X800



Бои в игре зрелищны и молниеносны.

1024x768. Пиксель вправо, пиксель влево — расстрел!

Малобюджетная игра — птица гордая: пока не пнешь — не полетит. Syberian Conflict пинать было некому. Конечно, здесь есть неплохой фантастический сюжет с элементами альтернативной истории. Есть проверенный временем игровой процесс. Есть, в конце концов, Сибирь и Красная армия. Но досадные ошибки, свойственные молодым командам разработчиков, помешали «Конфликту» стать по-настоящему классным проектом. Так что, извините, — всего лишь средняя такая стратегия для тех, кому надоело воевать с нацистами и мировым террором. ■



Танковая дивизия только что закончила расстрел базы пришельцев.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Очень жаль, но любопытный сюжет про сражение Красной армии и инопланетян в «Сибирском конфликте» не подкреплен зрелым геймплеем и качественной графикой.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

6.0

“ИГРОМАНИИ”

ВСЁ ДЛЯ ТВОЕЙ МОБИЛЫ

КАРТИНКИ Отправь SMS с кодом КАРТИНКИ на номер 9991



16015914 16015314 16015414 16015114



16016214 16015214 16015514 16016014



16015714 16015614 16016114 16015814



17004714 17011514 17011214 17011314



17011914 17009314 17009414 17009814



17008914 17009914 40005114 17009114



17003614 17010714 17010814 17008214

СЛАЙД-ШОУ

Отправь SMS с кодом СЛАЙД-ШОУ на номер 9992



70001514 70002214 70001914 70001714 70002314

ХИТ КОРСАРЫ

мобильная игра

Отправь SMS с кодом игры 30001114 на номер 9993

Время и место действия - эпоха буканиров в Вест-Индии, Карибский бассейн, между 1560 и 1720 годами. Это была эпоха новых королей и империй, испытаний силы и могущества держав, когда человек благодаря отваге и уму мог достичь всего, о чем только можно мечтать. Игроку предлагается попробовать свои силы в ремесле "королевского пирата". В тоже время никто не запрещает заниматься мирной торговлей, выполнять квесты, искать таинственные клады. Конечная цель в игре - обеспечить победу своей стране в битве за господство на море.

Nokia: S40, 6136, 6165, 2855, 6060, 3155i, 6155i, 7270, 6651, 6170, 6255, 7600, S60 N71, N80, N92, E60, E61, E70, 3250, N90, N70, N91, 6682, 6680, 6681, 3230i, 6230i, 6670, 6630, 6260, 7610, 6620, 6600; **Siemens:** S65, CX65, M65, S75, CX75, CX70, CF75, SK65, SL75, CFX65, C75, CFX75, C81, S68, CF61, CL71, S88; **SonyEricsson:** F500i, K500i, K508i, K600, K700i, K750i, P800, P802, P900, P908, P910i, S600, S700i, S700a, S710a, V800, V800i, W800i, Z1010, Z500, Z800, W550, Z520, W900; **LG:** B2250, C2100, C2200, C3320, C3380, C3400, F1200, F2300, F2400, G5600, M6100, M4410, P7200, T5100; **Motorola:** 630, E390, MPx200, MPx220, PEBL U6, RAZR V3, RAZR V3i, ROKR E1, SLVR L7, V280, V300, V360, V400p, V500, V535, V547, V600, V620, V635, V80, L2, L6, V235, V690, V710, V730, V750, V878; **NEC:** N343i, N411i; **Panasonic:** X700, X800; **Philips:** 362, 550, 558, 655, 755, 759, 760, 855, 859, Xenium 650, 960; **Samsung:** SGH-D500, SGH-D720, A700.



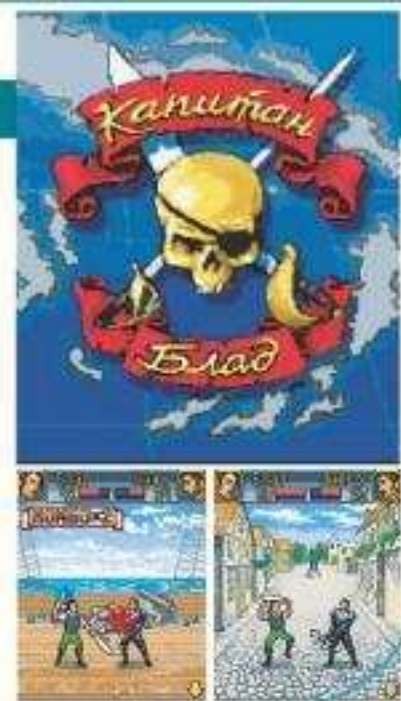
ХИТ КАПИТАН БЛАД

мобильная игра

Отправь SMS с кодом игры 30000914 на номер 9993

Пиратский фантинг с элементами RPG "Капитан Блад", сюжет которого основан на романе знаменитого писателя Рафаэля Сабатини "Одиссея капитана Блада". Конец 17-го века. Карибское море бороздят корабли отчаянных флибустьеров, разоряющих портовые города. Под черным знаменем "Веселого Роджера" молодой герой - Питер Блад - отправляется покорять водные просторы в поисках славы и золота. Впереди его ждут головокружительные и опасные приключения, захват английских, французских и испанских колоний, поединки с многочисленными противниками. А в конце путешествия - место губернатора острова Барбадос и любовь самой красивой девушки Карибских островов.

Nokia: 3220, 5140, 5140i, 6020, 6021, 6030, 6230, 6235, 6235i, 6822, 7260, 2855, 3152, 3155, 3155i, 6060, 6101, 6102, 6111, 6152, 6155, 6155i, 6165, 6170, 6255, 7270, 7360, 3230, 3250, 6260, 6600, 6620, 6630, 6670, 6680, 6681, 6682, 7610, N70, N91, 6230i, 8800, 8801, 6265, 6265i, 6270, 6280, 7370, N71, N92, E60, E70, N80, N90, E61; **Siemens:** C65, C70, C72, CC75, CF75, CFX65, SF65, C75, CX65, CX70, CX75, M65, M75, ME75, S65, S68, S75, SK65, S88, SFG75, SG75, SXG75, EF81; **Samsung:** E530, E620, D300, D500, D600, D700, D710, D720, D730, D800, E610, E530, E720, E730, E750, E760, P730, X700, X800, Z300, Z500, Z700; **Motorola:** C380, C650, V180, V190, V220, V690, E375, E398, MPX200, MPX220, V3, V80, V300, V330, V360, V400, V500, V550, V600, V620, V980; **SonyEricsson:** T610, T630, Z600, J300i, K300i, K500i, K600i, K700i, K750i, P900, P910, P990, S700i, V800, W550i, W800i, W900i, Z800, Z1010.



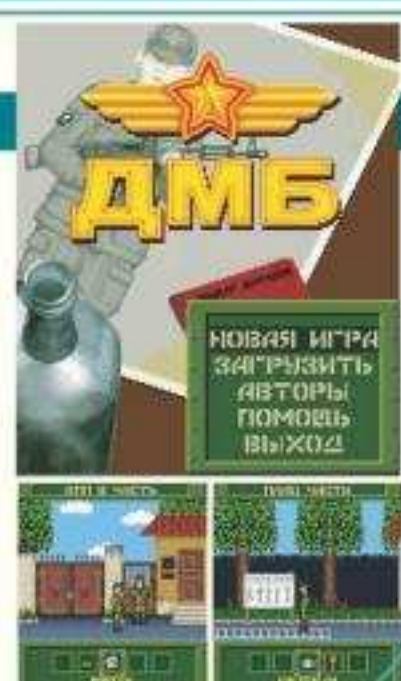
ХИТ ДМБ

мобильная игра

Отправь SMS с кодом игры 30001214 на номер 9993

Увлекательная мобильная игра в жанре квеста. В один не такой уж прекрасный день простому российскому парню Лехе Чайкину пришла повестка из военкомата. Помимо строевой подготовки и физических упражнений его ждут увлекательные приключения, новая любовь в лице медсестры Кати и разоблачение заговора с участием коррумпированного генерала и арабских террористов.

Nokia: Series 40, 5140i, 6030, 6021, 6822, 6235i, 6235, 6020, 7260, 3220, 5140, 6230, Series 60, 3250, N91, N-Gage, 6260, N70, 3230, 6682, 6680, 6681, 6670, 6630, N-Gage QD, 7610, 6620, 3620, 3660, 6600, 3600, 3650, 7650, 3152, 3155, 3155i, 6060, 6152, 6155, 6155i, 6255, 7270, 6230i, 8800, 8801; **Motorola:** C380, C650, V220, V180, e398, v500, v600, v300, v3, v80, v525; **Siemens:** cx65, cx70, m65, s65, cfx65, cf65, sk65, C65, CF62T, CT66, SL65, CF65, CFX65, SF65, CF75, CF76, CL75, SX1; **Sony-Ericsson:** k500, z500, f500, k700, v800, z1010, j300, k300, k300i; **Samsung:** D410, D415, D500, E610, E760, P700, P705, P730, P735, E100, E330, E630, E700, E800, E820, X460, X480, E105, E315, E317, E710, E715, P400, P510, X427m, X450, X475, E300, E310, E810, E335, E635, S100, X427; **Alcatel:** 556, 557, 756.



СТОИМОСТЬ ЗАПРОСА

- на номер **9993** (без НДС) для абонентов Билайн - **2,99** у.е., для абонентов МТС - **2,9** у.е.; (с НДС) для абонентов МегаФон (Москва и Санкт-Петербург) - **89,7** руб.;
- на номер **9992** (без НДС) для абонентов Билайн - **1,99** у.е., для абонентов МТС - **1,9** у.е.; (с НДС) для абонентов МегаФон (Москва и Санкт-Петербург) - **59,7** руб.;
- на номер **9991** (без НДС) для абонентов Билайн - **0,99** у.е., для абонентов МТС - **0,9** у.е.; (с НДС) для абонентов МегаФон (Москва и Санкт-Петербург) - **29,7** руб.

Для получения Java-игры отправьте SMS с указанным цифровым кодом на сервисный номер оператора. Оплата приложения будет снята с Вашего абонентского счета (цены не включают НДС). Убедитесь, что Ваш телефон настроен для получения WAP-ссылки, а Ваш тарифный план позволяет получить выбранное приложение. WAP-ссылка работает в течение 24 часов с момента ее получения. Доступ на WAP предоставляется оператором связи и оплачивается отдельно согласно тарифам оператора.

Совместимость по слайд-шоу:

Nokia: 7650, 3660, 6630, N-gage, 6600, 6620, 6670, 7610, 6260, 3230, N-gageQD, 3650, 2650, 3100, 3105, 3108, 3120, 3125, 3200, 3220, 3205, 3300, 5100, 5140, 6020, 6021, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6585, 6610, 6610i, 6650, 6651, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7600, 7270, 6170, 6255, 3510i, 3530, 3586, 3586i, 3587, 3587i, 3595, 6012, 6015, 6015i, 8910i; **Samsung:** S100, X400, P400, E700, E710, E720, E800, E810, E820, E850, X450, X460, X480, X640, E630, E330, C100, C110, S300, X100, X600, X610, D500, D410, E610, P730, X120, C200, E600, X140; **Sony Ericsson:** T610, T616, T618, T628, T630, T637, Z500, Z600, Z608, K700, K700i, K750, D750i, K600i, W800, Z1010, K500, K500i, K506, K508, K508i, F500i, V800, Z800; **Siemens:** S55, SL55, A65, M55, C60, MC60, SX1, M65, CX65, S65, SK65, CX70, M75, C65, SL65; **Motorola:** T720, T720i, T722, T722i, RazrV3, V300, V330, V400, V500, V535, V545, V547, V550, E550, V551, V555, V600, V620, V635, V80, E398, C650, C380, C385, C390, V180, V186, V188, V220, E1000, E1060, E1120; **Sharp:** GX20, GX30, GX-E30, GX32; **LG:** G5400, G5500, G7000A, G7030, G7050, G7100, F2100, C1100, G1600, G1610.



Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure

■ Жанр: Action ■ Издатель/Разработчик: Atari/The Collective
■ Издатель в России/Локализация: Акелла
■ Полная рецензия: Игромания №4/2006



Полгода назад одутловатый производитель скейтерской одежды Марк Эко неожиданно для всех спродюсировал выдающуюся игру про граффити-культуру, пригласив для этого целую обойму приятных людей. Саундтрек соорудили главные хип-хоп герои планеты — от вездесущего RZA до RJD2 и Roots Manuva. Граффити-легенды вроде Futura 2000 самолично записали свои голоса и предоставили собственные работы. Видный хип-хоп деятель Талиб Квели озвучил главгероя. Наконец, саму игру сделали таланты из **The Collective** — большие умельцы обращаться с приобретенными лицензиями (см. их *Indiana Jones and the Emperor's Tomb*, а также недавнюю *The Da Vinci Code*).

Так вот, у всей этой компании вышел на удивление интересный и где-то даже инновационный проект, который легко сочетает в себе внушительный экшен и акробатику с намеками на *Prince of Persia*. Плюс гигантское количество бонусов и даже геймплей-разработки революционного толка. **The Collective** умудрились достойно перенести непростой процесс рисования граффити на наши с вами мониторы. Вышел, конечно, недостоверный, но крайне увлекательный симулятор раскраски: вы подходите к обозначенному на стене месту и аккуратно заливаете готовой картинкой обведенный контур. Подвохов несколько. Во-первых, баллончик нужно регулярно встряхивать, что отнимает время. А за скоростную порчу муниципального имущества здесь выдают бонусы. Во-вторых, нужно постоянно следить за подтеками, то есть не задерживать баллончик на одном месте, а то краска расплывается неопрятными кляксами.

В итоге получилось незамысловатое, но крайне увлекательное развлечение, которому мы не выдали более высокой оценки за не самую оптимальную PS2-графику и абсолютно невменяемые стелс-эпизоды.

ПЕРЕВОД: Наша рецензия на саму игру открывалась следующей фразой: «*Getting Up: Contents Under Pressure* — живое доказательство той культурной пропасти, которая лежит между Россией и Европой». Так вот, с выходом официальной русской версии эта самая пропасть лишь увеличилась. Как нетрудно догадаться, *Getting Up* густо замешана на американской уличной и хип-хоп-культуре. Важно понимать, что этот крайне специфический культурный пласт не имеет ничего общего с воспеваемой сейчас по центральным каналам эстетикой R'n'B. Американский хип-хоп образца 80-х оказал колоссальное влияние на современное искусство. Граффити-легенды, представленные в местном бонус-разделе, регулярно выставляются в MoMa (Modern Museum of Modern Art), что в городе Нью-Йорке.

Вышеозначенный культурный экскурс проведен для того, чтобы вы смогли оценить всю ущербность отечественной версии. Ее главная проблема состоит в том, что все местные персонажи перешли с американского хип-хоп-сленга на натуральную русскую, извините, феню. Само собой, в оригинале они изъяснялись не высоким слогом, но слушать, как очередная граффити-легенда дурным голосом сипит «я только откинулся, приду-рок! Мы таких ниггеров, как ты, каждую ночь под себя клали!» нет никакой возможности. И этот вопиющий пример — не исключение. «Братан», «это залет», «по репе не хочешь?» — по мнению «Акеллы», в граффити-среде все общаются исключительно таким образом.

Не отстает и качество перевода: классическое английское выражение «*my bad*», означающее «я не прав» или «моя ошибка» тут значит-ся как «моя плохая». Важно также понимать, что в оригинале, кроме заявленного уже Талиба Квели, на озвучке были заняты Британни Мерфи («Город грехов», «9 миля») и Джованни Рибизи («Трудности перевода», «Небесный капитан и мир будущего»). Вместо них мы вынуждены слушать безымянных актеров, которые гнусно изображают подзаборную шпану.

Ну и на закуску — прилагаемый к игре мануал переведен на все возможные языки, кроме русского. — *О.С.*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😞 😐 😊

Fahrenheit

■ Жанр: Интерактивное кино/Квест ■ Издатель/Разработчик: Atari/Quantic Dream
■ Издатель в России/Локализация: Акелла
■ Полная рецензия: Игромания №11/2005



Про *Fahrenheit*, нашу общередакционную прелесть, мы писали неприлично много. Она получила из рук «Игромании» нашу главную ежегодную награду, она прямо сейчас красуется в ежемесячных рекомендациях, она, наконец, является чуть ли не единственной игрой, которой мы за последнее время выставили девять баллов.

Если вы по какому-то чудовищному стечению обстоятельств до сих пор не ознакомились с *Fahrenheit* и не прошли его до конца, напоминаем, что **Quantic Dream** (авторы гениального *Omikron: The Nomad Soul*) позиционируют свой шедевр как интерактивное кино. И это чистая правда. Здесь имеются совершенно голливудский сюжет, грамотная режиссура и внушительная операторская работа. Единственное, что отделяет *Fahrenheit* от полнометражного кинофильма, — это довольно скверная низкополигональная графика, темное наследие мультиплатформенности. Но про нее забываешь буквально через десять минут игры. Просто некогда обращать внимание.

Фактически *Fahrenheit* представляет собой набор интерактивных сцен, где вам в рекордные сроки предстоит принять какое-нибудь решение. То есть вы, конечно, будете иногда перемещать персонажей по экрану и искать очередную активную область, но большую часть времени игра заставляет не думать над очередным пазлом, а стремительно определяться с выбором. Более того, предпринятые вами действия самым драматическим образом влияют на последующие события. Скажем, если вы не стерли кровь с места преступления, то зашедший следом полицейский найдет припрятанный в кабинке труп в два раза быстрее.

Кроме того, *Fahrenheit* впервые представил почтенной публике инновационное управление (каждое действие, требующее от персонажа физических усилий, потребует таковых и от игрока), нелинейное прохождение, саундтрек от Анджело Бадаламенти (постоянный композитор Дэвида Линча) и внушительный набор крайне интересных бонусов.

В общем, если совсем просто, то «Фаренгейт» — натуральный, безо всяких оговорок, шедевр и где-то даже революция. На **Quantic Dream** сейчас обращены взоры всего прогрессивного человечества, так что если вы вдруг по недосмотру пропустили сей проект — рекомендуем срочно исправляться.

ПЕРЕВОД: На сегодняшний день во всем мире продано чуть больше полумиллиона легальных копий *Fahrenheit*. Благодаря стараниям «Акеллы» у нас с вами появилась возможность увеличить эту, прямо скажем, небольшую цифру, отдалив тем самым **Quantic Dream** от возможного банкротства.

Положа руку на сердце, делать это рекомендуется путем заказа через интернет легальной английской версии игры. Потому как локализацию мы рискуем порекомендовать исключительно тем, кто с английским языком категорически не дружен.

С литературным переводом текстов особых проблем не наблюдается — персонажи, к счастью, изъясняются вполне естественно. А вот с кастингом вышел конфуз. Чуть ли не половина очарования персонажей заключалась в их крайне естественных интонациях. **Quantic Dream**, осознавая всю важность ситуации, очень точно подобрали высокопрофессиональных актеров.

Этого нельзя сказать об «Акелле». Не то чтобы отечественная озвучка не соответствовала оригиналу — отнюдь. «Наши» актеры элементарно хуже играют. Там, где у Карлы Валенти звучит тонкая ирония, русский голос дает какую-то Клару Новикову. Изначальное пижонство Тайлера зачем-то троекратно умножилось, отчего его выступления стали напоминать озвучку рекламы пива «Клинское». Дэвид Кейдж в обучающем режиме вещает срывающимся подростковым голосом. Главгерой очевидно перебарщивает с пафосом. Ото всех этих кастинговых ошибок страдает самая сильная часть игры — атмосфера. Верить низкополигональным героям, которые к тому же говорят скверными голосами, становится гораздо сложнее. Если с языком Шекспира у вас категорически не складывается дружба, русскую версию *Fahrenheit*, конечно, надо брать. Всем остальным советуем общаться с оригиналом. — *О.С.*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 9.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😞 😐 😊

Half-Life 2: Episode One

- Жанр: Action ■ Издатель/Разработчик: EA Games/Valve Software
- Издатель в России/Локализация: Бука
- Полная рецензия: «Игромания» №7/2006



Half-Life: Episode One оказался именно тем, чем мы и думали, — сюжетным продолжением понятно какой игры, в котором нет ни новых монстров (зомбайны не в счет), ни нового оружия, ни, собственно, давно ожидаемых всем разумным человечеством ответов на извечные HL-вопросы.

При этом Episode One с легкостью конкурирует со всеми известными науке шутерами, а по накалу страстей аккуратно поправляет спянячик и **Condemned**, и **F.E.A.R.**, и любому другому новомодному блокбастеру. Valve на одной режиссуре и грамотном дизайне по-прежнему способны сотворить натуральный бадабум.

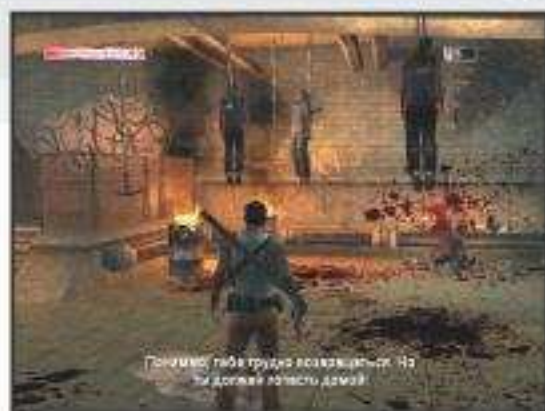
ПЕРЕВОД: «Бука» распространяет Episode One на тех же условиях, что и во всем остальном цивилизованном мире. То есть будьте готовы установить **Steam** и предъявить на входе интернет-соединение — игра тут же скачает обновления, без которых она совершенно не желает работать. В этом есть и хорошая сторона — в качестве бесплатного бонуса можно скачать себе постмодернистскую 2D-аркаду **Codename: Gordon**, где Фримен скачет что ваш водопроводчик Марио.

Что до самого перевода, то он выполнен с должным уважением к оригиналу. Переведены вывески зданий (!), какие-то плакаты на стенах, надписи и прочие необязательные, казалось бы, элементы. То же самое с озвучкой — актеры играют, может, и не идеально, но довольно убедительно. — *О.С.*



The Suffering. Кровные узы (The Suffering: Ties That Bind)

- Жанр: Action ■ Издатель/Разработчик: Midway Games/Surreal Software
- Издатель в России/Локализация: Новый Диск
- Полная рецензия: «Игромания» №12/2005



Сиквел главной «молотилки» позапрошлого года все также заправлен грубоватым мясницким драйвом, на котором игра пробегается без оглядки на часы. **The Suffering: Ties That Bind** не предлагает с точки зрения геймплея ровным счетом ничего нового, но благодаря практически осязаемой атмосфере затягивает не хуже какого-нибудь **Prince of Persia**. В этом, конечно, заслуга не только **Surreal Software**, но и специально выпущенного из Голливуда Стэна Уинстона — его студия сработала умопомрачительный дизайн монстров.

ПЕРЕВОД: Своему диловатому очарованию The Suffering на 90% обязана потрясающей актерской работе. Главгада здесь озвучивает Майкл Кларк Дункан (Michael Clarke Duncan) — двухметровый негр, которого вы вполне можете помнить по «Зеленой миле» или «Армагеддону».

Так вот, то, что «Новый Диск» предлагает в качестве альтернативы голливудским талантам, игру, мягко говоря, убивает. Косноязычные актеры, снабженные к тому же скверным говором, душат атмосферу The Suffering в колыбели. Кроме всего прочего, местами здесь просто хромает качество перевода — скажем, Carnate Island (читается как «Остров Карнейт») почему-то зовется «Остров Карнати». — *О.С.*



ВОЙНА ЕЩЕ НЕ ОКОНЧЕНА... «Блицкриг II: Возмездие» — тематическое дополнение к игре «Блицкриг II», посвященное последним крупным событиям на Восточном Фронте — тому этапу войны, когда Красная Армия неудержимо стремилась к границам Германии, а Вермахт пытался удержать каждый клочок захваченной земли... **ГРЯДЕТ ВОЗМЕЗДИЕ!**



Два известных исторических сражения в главе — не только конец, но и начало каждой главы отмечены крупным историческим сражением.



Две кампании — на стороне Германии и СССР — позволят в полной мере ощутить этот переломный момент Второй мировой войны для обеих сторон конфликта.



Более реалистичная игровая механика точнее воссоздает реальные условия Второй мировой и несколько увеличивает среднюю сложность игры.



Новые карты для однопользовательского и многопользовательского режимов. Новые типы вооружений. Новые награды.



© 2006 Arise. Все права защищены. Блицкриг © 2003 – 2006 Nival Interactive. «Нивал» и «Блицкриг» являются зарегистрированными товарными знаками Nival Interactive. Все права защищены. Исключительное право распространения на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».



Driv3r

■ Жанр: Action/Тонки ■ Издатель/Разработчик: Atari/Reflections Interactive
■ Издатель в России/Локализация: 1С
■ Полная рецензия: «Игромания» №5/2005



О **Driv3r** не вытер ноги разве что ленивый. За бюджетом, на который у нас в России делается десяток местных блокбастеров, скрывалась до того небрежная аркада, что вся профильная пресса несколько опешила. **Reflections** созвали совершенно роскошный актерский состав, лицензировали для **Driv3r** внушительный саундтрек, учудили целую серию интернет-фильмов, потратили на все это три года и как-то совершенно забыли сделать игру. В итоге вышла престранная история — на полки магазинов легли высокобюджетнейшие помои, играть в которые — удовольствие крайне сомнительное.

ПЕРЕВОД: Единственная причина, по которой вы вообще можете захотеть поиграть в **Driv3r**, — это как раз ее производственные затраты. Местная музыка и заставки недвусмысленно свидетельствуют о том, что с бюджетом **Reflections** проблем не испытывали. Если вы вдруг не в курсе, местные персонажи говорят голосами Майкла Мэдсена («Бешеные псы»), Микки Рурка, Вина Реймса, Мишель Родригес («Обитель зла») и, представьте себе, Игги Попа. В русской версии ничего этого. Вместо голливудских сливок мы вынуждены слушать безвестных отечественных старателей. Как бы адекватно они ни работали, Микки Рурка, понятно, не переиграешь. Майкла Мэдсена, впрочем, можно услышать — он озвучивает фильм о создании игры, который здесь отчего-то не переведен (что хорошо) и даже не оснащен субтитрами (что очень плохо). — *О.С.*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😞 😐 😊

Shellshock: Вьетнам'67 (Shellshock: Nam'67)

■ Жанр: Action ■ Издатель/Разработчик: Eidos Interactive/Guerilla Games
■ Издатель в России/Локализация: «Новый Диск»
■ Полная рецензия: «Игромания» №11/2004



На коробке с официальной русской версией **Shellshock: Nam'67** указано, что это тактический экшен. Не верьте — **Guerilla** соорудила одноклеточную пальбу по вьетнамцам в низкополигональных джунглях, снабдив это скорбное действо лицензированными рок-хитами 60-х.

Кроме отсутствующего геймплея, игра также хвастается окончательно просроченной на сегодняшней день графикой и нарочитой жестокостью, от которой, вопреки замыслу авторов, ни холодно, ни жарко.

ПЕРЕВОД: Отечественная локализация вышла как раз под стать игре — она довольно сомнительная. Во-первых, в заставках регулярно наблюдается отсутствие синхронизации речи и видео, отчего персонажи шлепают губами невлопад и продолжают качать головой, когда, казалось бы, реплики уже сказаны.

Во-вторых, перевод на корню зарезал единственную отраду **Shellshock** — ее вызывающую неполиткорректность. В оригинале (надо отдать ему должное) американские джи-ай изъяснялись так, как и положено изъясняться солдатам во Вьетнаме. Отечественная версия отчего-то скромничает, как последняя школьница, — по мнению переводчиков, самое страшное слово, которое использовали пехотинцы США во время войны, было не то «падла», не то «гадина». — *О.С.*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😞 😐 😊

Tycoon City: New York

■ Жанр: Экономический симулятор ■ Издатель/Разработчик: Atari/Deep Red Games
■ Издатель в России/Локализация: Акелла
■ Полная рецензия: «Игромания» №5/2006



Tycoon City — это не просто занимательный градостроительный симулятор, но и очень атмосферная, высокохудожественная игра. Всем, кто когда-либо мечтал на собственной шкуре ощутить биение жизни Нью-Йорка, смотреть просто обязательно!

ПЕРЕВОД: Начнем с плюсов, которых, увы, немного: местами очень удалась озвучка. Местами потому, как наряду с персонажами, которые говорят правильно поставленными актерскими голосами, из колонок периодически слышится такое, что хоть стреляйся (первый же диалог двух «типа студентов» гарантированно вводит в ступор). А то, что речь иногда не совпадает с субтитрами, а субтитры писались человеком, не знающим падежей, — это так, частности. У русской версии **Tycoon City** есть куда более серьезные проблемы на уровне здравого смысла. Например, простая картонная стойка, которую обычно ставят у входа в магазины, здесь почему-то называется «ходячая реклама», а скажем, газетный ларек в лучших традициях отечественных пиратов переведен как «Владелец газетного киоска». Еще один факт: в меню «Конфигурация» можно переключить игру на другой язык, а на выбор предлагается немецкий, французский, испанский и итальянский (английского, разумеется, нет). Однако какое бы мировое наречие вы ни выбрали, изменятся только голоса персонажей, все остальное останется на пушкино-лермонтовском языке. В общем, резюме сегодня простое: ужас. — *А.К.*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😞 😐 😊

The Sims 2: Бизнес (The Sims 2: Open for Business)

■ Жанр: Бизнес-симулятор ■ Издатель/Разработчик: Electronic Arts/Maxis
■ Издатель в России/Локализация: «Софт Клаб»
■ Полная рецензия: «Игромания» №04/2006



Итак, на российском рынке появилась локализованная версия последнего аддона к самой продаваемой игре в этой галактике. Впрочем, называть **The Sims 2: Open for Business** аддоном будет как минимум некорректно. Это полноценный бизнес-симулятор, где вашим виртуальным персонажам предлагается открыть и развить собственное дело, построить магазин, нанять сотрудников, заманить клиентов и в одночасье сделаться биллгейтсами районного масштаба.

ПЕРЕВОД: Как и все предыдущие отечественные переводы **The Sims**-сериала, «Бизнес» держит некогда заданную высокую планку качества. Единственная беда: «бизнес-городок», который прикрепляется к основной игре после установки аддона, в русской версии называется... Торжок. Почему Торжок, а не, например, Сыктывкар или Переяславль-Залесский? Редакция «Игромании» теряется в догадках.

Вы не поверите, но кроме этого у нас больше нет к локализации ровным счетом никаких вопросов. Все остальное выполнено хоть и шаблонно, но весьма и весьма достойно: юмор сохранен, идеи не порушены, понятия не подменены.

И в конце, как обычно, наша стандартная сноска: аддон прекрасно работает как с английской, так и с официальной русской версией игры. — *А.К.*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 8.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😞 😐 😊

The Elder Scrolls 4: Oblivion

■ Жанр: Ролевая игра ■ Издатель: 2K Games ■ Разработчик: Bethesda Softworks
 ■ Издатель в России: 1С ■ Локализация: Акелла
 ■ Полная рецензия: «Игромания» №05/2006



На эту игру молились тысячи геймеров по всему миру. В итоге же... увы, но **Bethesda** не выполнила множество своих обещаний. Впрочем, большинство фанатов все равно остались довольны: сотни персонажей, гора квестов, нелинейность, огромные города и темные подземелья, кишасшие монстрами, — что еще нужно для счастья?

ПЕРЕВОД: На локализацию такой без преувеличения эпической игры «Акелле» потребовалось три месяца, и потрачены они были на дело. Переведено практически все — от случайных реплик и до надписей на указателях. Атмосфера игры не пострадала: шрифты используются оригинальные, да и стиль не вызывает нареканий — раздражают только мелкие ошибки и опечатки. Почему же тогда только два балла из трех? Да потому, что локализаторы не озвучили должным образом персонажей. На русском языке герои вещают в очень и очень редких случаях. Первый раз это случится во вступительном ролике, второй — лишь в финальном. Мы, конечно, понимаем, что за три месяца качественно озвучить такую гору текста просто нереально, но раз уж взялись... Тем не менее проходить мимо ни в коем случае не советуем. Сыграть в одну из самых громких RPG последнего времени, да еще и на русском языке, — это почти что праздник. — А.М.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 8.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

■ Жанр: RPG/Стратегия ■ Издатель/Разработчик: Interplay/Micro Forte
 ■ Издатель в России/Локализация: 1С
 ■ Полная рецензия: «Игромания» №11/2005



Fallout Tactics: Brotherhood of Steel аккуратно разделила некогда сплоченные ряды поклонников оригинальной дилогии на две противоборствующих фракции. Первые (к их числу относится и автор этих строк) наотрез отказывались признать в **Micro Forte** идейного наследника **Black Isle**, а вторые без зазрения совести наслаждались бодрым геймплеем и 32-битным цветом, который тогда еще был в новинку.

Главная претензия к **Brotherhood of Steel** состоит вовсе не в том, что это никакое не приключение, а натуральная помиссионная тактика. Основной проблемой явилась ощутимо пострадавшая атмосфера. **Micro Forte** не хватило вкуса, тонкости восприятия, теоретической базы. В общем, всего, что сделало оригинальный **Fallout** лучшей игрой на свете.

ПЕРЕВОД: Все претензии, которые мы предъявили российскому изданию **Fallout 2** в прошлом номере, можно аккуратно переадресовать и отечественной версии **Brotherhood of Steel**. С одной лишь оговоркой — тут отсутствие у актеров необходимых интонаций никакой атмосферу не портит, потому как она изначально поедена разработчиками. Так что если вы всю жизнь собирались поиграть в стратегию по мотивам великой RPG, но мешало незнание английского — **Brotherhood of Steel** можно смело брать. Будьте, однако, готовы лицезреть съезжающие местами шрифты. — О.С.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊



Подведение итогов конкурса

Придумай новый слоган для компании Sapphire!

Конкурс слоганов для компании **Sapphire**, объявленный в майском номере «Игромании», подошел к концу. Редакция провела много незабываемых часов за чтением ваших писем, коих набралось больше двух тысяч.

После долгих прений все же определены два победителя.



Садретдинов Даниил
 (г. Челябинск) получает видеокарту **Sapphire X1800 XT** за слоган «Технологии высшей огранки».

Черданцев Максим
 (г. Барнаул) за слоган «Живи за гранью возможного» получит **Cross Fire Advantage (AMD)** или **Cross Fire II (Intel)**.



Другие достойные сочинители получают по набору сувениров с логотипом **Sapphire**:

1. Пухонин Илья, г. Воронеж
2. Сементеева С.П., г. Уфа
3. Лукошников А.В., г. Бабаево
4. Черкасов Роман, г. Воскресенск
5. Аврамова Е.Н., г. Могилев
6. Марага Максим, г. Нижнекамск
7. Ципровский Руслан, г. Рыбинск
8. Павлишин Святослав, г. Тюмень
9. Добрынин Андрей, г. Тула
10. Карпов Валерий, г. Москва
11. Усков Сергей, г. Белореченск
12. Щелкунов А.В., г. Набережные Челны
13. Акулинин Илья, г. Кемерово
14. Хабибулин Владислав, п. Быково
15. Николаев И., maschine1@.....
16. Тамриз Пантеев, tampon@.....
17. RECrut0, RECrut0@.....
18. Пинковский Игорь, mastermr@.....
19. Евгений Моторин, motor-in@.....
20. Евгений Илюшкин, jeka100@.....
21. Николай CenzZzored, CenzZzored@.....
22. KerLaeda, perumovforever@.....
23. Созыкин Антон, anton_sozykin@.....
24. Михаил el_scientifico, el_scientifico@.....
25. Василий Фефелов, fefelov_vasily@.....

Для получения заслуженных призов звоните 8 (495) 730-40-14 или пишите на ametist@igromedia.ru.

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ПРОЕКТЫ

Перед вами обновленный список отечественных локализаций и проектов.

Данная таблица состоит из двух разделов, которые, в свою очередь, делятся на подразделы:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, которые недавно поступили в прода-

жу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АНОНСЫ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки и вы можете ее приобрести, мы перемещаем информацию о

ней в раздел «Поступили в продажу».

3) В РАЗРАБОТКЕ. Здесь размещаются те отечественные проекты, которые в данный момент находятся в разработке.

Полный список локализуемых игр, а также информацию о тех локализациях и отечественных проектах, что уже можно купить, мы публи-

куем на наших DVD в разделе «По журналу». Таблица представлена в формате xls.

Редакция «Игромании» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ

Поступили в продажу

■ Казаки 2: Битва за Европу

Рос. издатель/разработчик: GSC World Publishing/GSC Game World

В разработке

■ Alien Shooter 2

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Sigma Team

■ Disciples 3

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: Акелла/.dat

■ Heavy Duty

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: Акелла/Primal Software

■ Jagged Alliance 3D

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: GFI/Мист ленд — ЮГ

■ Lock On. Ка-50

«Черная акула»

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Eagle Dynamics

■ Precursors

Дата: 2007 • Рос. издатель/разработчик: не объявлен/Deep Shadows

■ S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

Дата: 2006-2007 • Рос. издатель/разработчик: GSC Publishing/GSC Game World

■ S.M.E.R.S.H.

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: Акелла/Game Forge Interactive

■ Warfare

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: GFI/Мист ленд — ЮГ

■ Агрессия

Дата: 2006-2007 • Рос. издатель/разработчик: Бука/Lesta Studios

■ Анабиоз: Сон разума

Дата: 2006-2007 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Action Forms

■ В тылу врага 2

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: 1C/BestWay

■ Вертолеты Вьетнама: УН-1

Дата: 2006-2007 • Рос. издатель/разработчик: 1C/G5 Software

■ Восхождение на трон

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: 1C/DVS

■ Волкодав: Месть Серого Пса

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: Акелла/Primal Software

■ Вторая мировая

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: 1C/1C: Maddox Games

■ Герои Мальгрии 2: Нашествие некромантов

Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/АльфаКласс

■ Герои уничтоженных империй

Дата: Осень 2006 • Рос. издатель/разработчик: GSC Publishing/GSC Game World

■ Дальнотбойщики 3

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: 1C/SoftLab-NSK

■ Дневной дозор

Рос. издатель/разработчики: Новый Диск/Nival Interactive и Targem Studio

■ Инстинкт

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: ND Games/Newtonic Studio

■ Искусство ограбления

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: 1C/PIPE Studio

■ Империя превыше всего

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: Акелла/IceHill

■ Капитан Врунгель

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Action Forms

■ Кодекс войны

Дата: 2006-2007 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Ino-Co

■ Комбат

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: GFI/GFI UA

■ Лабиринт отражений

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/DIOsoft

■ Легенда о рыцаре

Дата: 2006-2007 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Katauri Entertainment

■ Линия грез. Императоры иллюзий

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: Не объявлен/Deep Games

■ Морской охотник

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Акелла

■ Не время для драконов

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Arise

■ Обитаемый остров: Землянин

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: Акелла/Step Creative Group

■ Параграф 78

Дата: Осень-зима 2006 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Gaijin Entertainment

■ Пираты XXI века

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/DIOsoft

■ Противостояние 5. Война, которой не было

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: GFI

■ Санитары подземелий

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: 1C

■ Смерть шпионам

Дата: 2006-2007 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Haggard Games

■ Стальные монстры: Союзники

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: Бука/Lesta Studios

■ Танига, или Морское приключение

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: Акелла/Trickster Games

■ Трудно быть богом

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: Акелла/Burut CT

■ Фаза: Исход

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: Руссобит-М/Poga и Копыта

■ Хроники Тарр: Призраки звезд

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: Акелла/Kvazar

■ Храбрые гномы: Крадущиеся тени

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: Nival Interactive/GameOver Games

■ Ядерный титбит 2

Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: Бука/VZlab

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Поступили в продажу

■ Driv3r

Рос. издатель/локализация: 1C

■ Fahrenheit

Рос. издатель/локализация: Акелла

■ Fallout Tactics

Рос. издатель/локализация: 1C

■ FlatOut 2

Рос. издатель/локализация: Бука

■ Gun

Рос. издатель/локализация: 1C/Nival Interactive

■ SiN Episodes: Emergence

Рос. издатель/локализация: Бука

■ Sniper Elite

Рос. издатель/локализация: Бука

■ The Elder Scrolls 4: Oblivion

Рос. издатель/локализация: 1C/Акелла

■ Tycoon City: New York

Рос. издатель/локализация: Акелла

■ Ангелы смерти: Асы Второй Мировой

(Blazing Angels: Squadrons of WWII)

Рос. издатель/локализация: Акелла

■ Анк (Ankh)

Рос. издатель/локализация: Новый Диск

■ Жертвоприношение (Sacrifice)

Рос. издатель/локализация: 1C

■ Этром: Душа Астры (ETROM: The Astral Essence)

Рос. издатель/локализация: 1C/Логрус

Новые анонсы

■ Darkstar One

Дата: 2006 • Рос. издатель/локализация: Акелла

■ Glory of the Roman Empire

Дата: Лето-осень 2006 • Рос. издатель/локализация: Акелла

■ Loki

Дата: Осень 2006 • Рос. издатель/локализация: Акелла

■ Prey

Дата: Июль 2006 • Рос. издатель/локализация: 1C

■ Silverfall

Дата: Осень 2006 • Рос. издатель/локализация: Акелла

■ The Sacred Rings: Aura 2

Дата: Осень 2006 • Рос. издатель/локализация: Акелла

■ Дьявольщина (Infernal)

Дата: 2006-2007 • Рос. издатель/локализация: Акелла

ВЕРНЫЕ СВОЕМУ СЛОВУ, ВІНОГРАДАРИ ЯЛТЫ ВСЁ ЛУЧШЕ И ЛУЧШЕ УХАЖИВАЮТ ЗА НАСАЖДЕНИЯМИ. КОЛХОЗНИКИ И РАБОТНИКИ СОВХОЗОВ СОРЕВНУЮТСЯ ЗА ПЕРВЕНСТВО, ЗА ПОЛУЧЕНИЕ ОБИЛЬНОГО УРОЖАЯ НА ВСЕЙ ПЛОЩАДИ ПЛАНТАЦИЙ, ЗА ВЫПОЛНЕНИЕ СВОИХ ОБЯЗАТЕЛЬСТВ В ПИСЬМЕ ТОВАРИЩУ СТАЛИНУ.

МНОГО ТВОРЧЕСКОЙ ИНИЦИАТИВЫ ПРОЯВЛЯЮТ ВІНОГРАДАРИ В СТРЕМЛЕНИИ ПОРАДОВАТЬ РОДИНУ ОБИЛЬНЫМ УРОЖАЕМ. УЖЕ ТЕПЕРЬ ВИДНО, ЧТО ВЛАГОНАКОПИТЕЛЬНЫЕ КАНАВКИ, СДЕЛАННЫЕ НА ПЛАНТАЦИЯХ БРИГАДЫ ГЕРОЯ СОЦИАЛИСТИЧЕСКОГО ТРУДА А.Г. КУШНАРЁВОЙ (СОВХОЗ "ГОРНЫЙ"), ДАДУТ ЗНАЧИТЕЛЬНУЮ ПРИБАВКУ УРОЖАЯ. ЭТОМУ СВИДЕТЕЛЬСТВО – БОЛЕЕ СИЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ КУСТОВ, ПРИРОСТ ЛОЗ, БОЛЕЕ ПОЛНОЦЕННАЯ ЗАВЯЗЬ ГРОЗДЕЙ. КОЛХОЗНИКИ СЕЛЬХОЗАРТЕЛИ ИМЕНИ ЛЕНИНА, ПОБЫВАВШИЕ НЕДАВНО НА ПЛАНТАЦИИ КОЛХОЗА ИМЕНИ КУЙБЫШЕВА, МНОГОЕ ВОЗЬМУТ ИЗ ОПЫТА УХОДА ЗА ВІНОГРАДНИКАМИ В БРИГАДЕ ГЕРОЯ СОЦИАЛИСТИЧЕСКОГО ТРУДА М.А. УДОВИЧЕНКО. ЗДЕСЬ НА ВЫСОКОМ АГРОТЕХНИЧЕСКОМ УРОВНЕ И В СЖАТЫЕ СРОКИ ВЫПОЛНЯЮТСЯ ЛЕТНИЕ РАБОТЫ НА ПЛАНТАЦИЯХ.

ВО-ВСЕОРУЖИИ ВСТРЕТИТЬ УБОРКУ – БОЕВАЯ ЗАДАЧА КОЛХОЗОВ И СОВХОЗОВ. ХОРОШО ПОДГОТОВИМСЯ К УБОРКЕ, ТОВАРИЩИ ВІНОГРАДАРИ! ПРОВЕДЕМ ЕЕ ВО-ВРЕМЯ, БЕЗ ПОТЕРЬ, С ЧЕСТЬЮ ВЫПОЛНИМ ОБЯЗАТЕЛЬСТВА В СОЦИАЛИСТИЧЕСКОМ СОРЕВНОВАНИИ!

Фирма «1С» и студия snowball.ru представляют новый проект
компании Paradox Interactive – продолжение легендарной стратегии «День Победы II»!

www.snowball.ru/voina

Март 2006

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры периода с АВГУСТА 2005 по МАЙ 2006

А Место	В Рост	С Название	Д Рейтинг	Е %
1	NEW	Half-Life 2: Episode One	9715	14,1%
2	▼1	Heroes of Might and Magic 5	7128	10,4%
3	▼1	The Elder Scrolls 4: Oblivion	4821	7%
4	NEW	Hitman: Blood Money	4151	6%
5	▼2	F.E.A.R.	3978	5,8%
6	▲2	Call of Duty 2	3862	5,6%
7	▼3	Fahrenheit	3170	4,6%
8	▼3	Tomb Raider: Legend	2296	3,3%
9	▼2	Need for Speed: Most Wanted	2148	3,1%
10	■	Fable: The Lost Chapters	1774	2,5%
11	▲2	Pro Evolution Soccer 5	1491	2,1%
12	■	Warhammer 40 000: Dawn of War - Winter Assault	1413	2%
13	▲1	FIFA 06	1276	1,8%
14	▼8	The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 2	1202	1,7%
15	▼4	Condemned: Criminal Origins	1184	1,7%
16	▼7	Prince of Persia: The Two Thrones	1065	1,5%
17	▲11	Gun	1059	1,5%
18	▼2	Quake 4	861	1,2%
19	▲3	Civilization 4	793	1,1%
20	▼5	Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	741	1%
21	▼4	Battlefield 2: Special Forces	717	1%
22	▼2	Age of Empires 3	712	1%
23	▼5	Crashday	698	1%
24	▼3	SiN Episodes: Emergence	673	0,9%
25	▼1	Black & White 2	635	0,9%
26	▼3	The Movies	632	0,9%
27	▼8	Star Wars: Empire at War	609	0,8%
28	▼3	Корсары 3	596	0,8%
29	▼3	Магия крови	563	0,8%
30	▲3	Dreamfall: The Longest Journey	513	0,7%

На 6 июля в голосовании приняли участие 14 559 человек.

Обозначения по колонкам:

А. Текущая позиция игры в этом месяце.

В. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).

С. Название игры.

Д. Рейтинг.

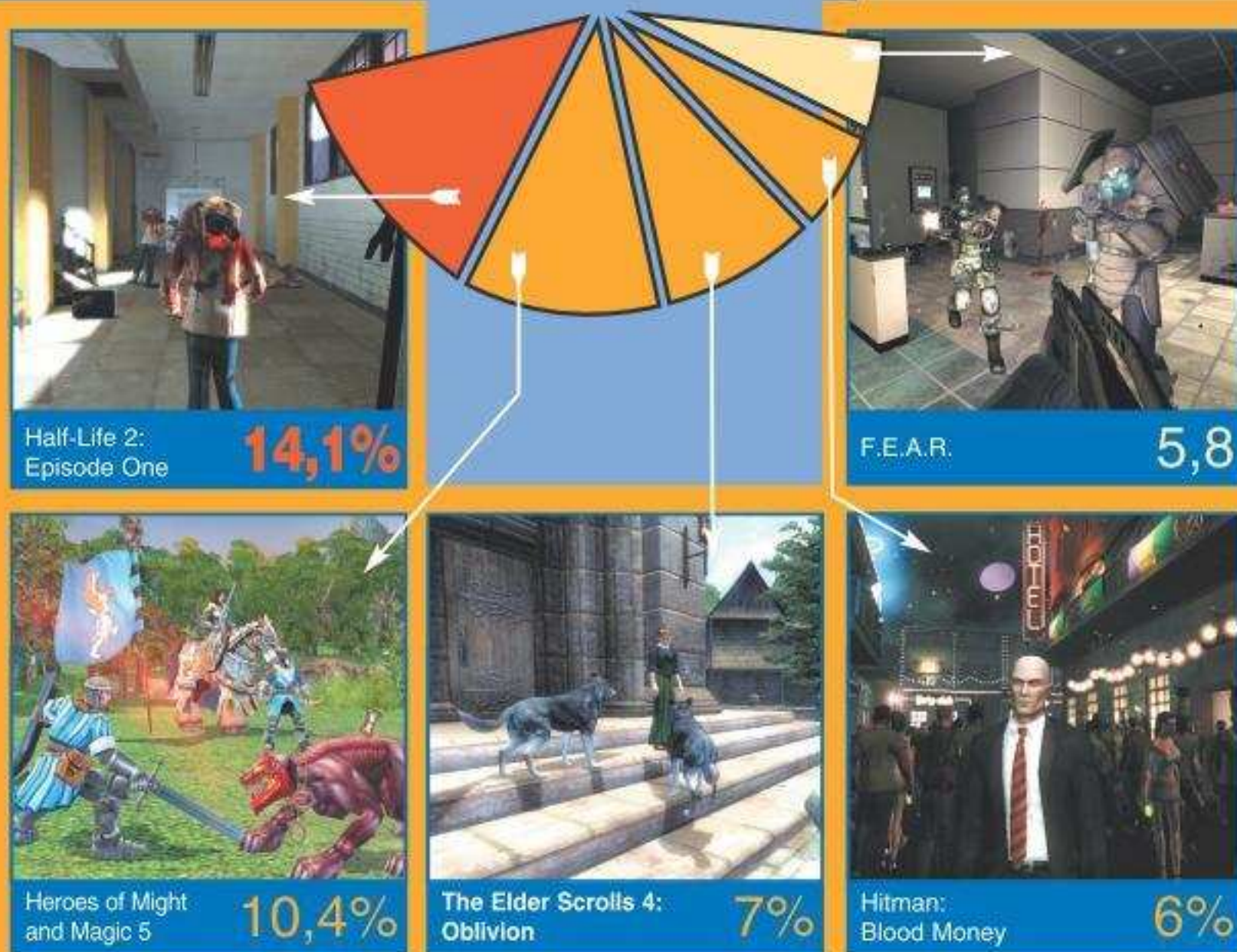
Е. Процент голосов, который получила игра от общего числа голосов по всем позициям.

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

И в уже который раз у нас в хит-параде новый лидер! Уж какими непоколебимыми выглядели в прошлом месяце позиции отечественной **Heroes of Might and Magic 5**, однако на этот раз игра оказалась лишь на втором месте с 10,4% голосов. В лидеры же выбился новомодный **Half-Life 2: Episode One**, который набрал аж 14,1% голосов.

На третьем месте — ролевая игра **The Elder Scrolls 4: Oblivion** (7%), а вот дальше опять пристроился очередной дерзкий новичок — **Hitman: Blood Money**, которому наши читатели отдали шесть процентов голосов. Ну и замыкает пятерку лидеров почетный ветеран **F.E.A.R.** — его до сих пор помнят и даже голосуют. В копилку F.E.A.R. накопало аж 5,8% голосов.

А вот в следующем месяце таких потрясений, скорее всего, не будет. Единственная игра, которая может что-то противопоставить нынешним лидерам, это **FlatOut 2**.



Хит-парад «ИГРА МЕСЯЦА» — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это рейтинг популярности тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта. Большинство из них — хардкорные геймеры.

На сайте «Игромании» (www.igromania.ru) регулярно, раз в 30—40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада всегда можно найти на нашем DVD.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за десятимесячный период. В данном случае это период с АВГУСТА 2005 по МАЙ 2006. В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила).

СЕДЬМОГО ИЮЛЯ результаты предыдущего голосования обнулились и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в СЕНТЯБРЕ 2005 — ИЮНЕ 2006. Его итоги будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Подробности об «Игре месяца», полную версию хит-парада, а также правила участия в голосовании ищите на DVD «Игромании» в рубрике «ИнфоБлок».

ВО ЧТО ПОИГРАТЬ В ЭТОМ МЕСЯЦЕ

Лето в этом году ну совершенно не пахнет застоем. Вот, например, сейчас, когда пишется эти строки, вся редакция живет в предвкушении **Prey** и **Micro Machines V4**, которые, к сожалению, не успели попасть в нынешний номер, но обязательно попадут в следующий. За спиной уже как минимум несколько интересных проектов — их как раз хватит, чтобы забить редкие минуты между активным отдыхом на свежем воздухе, путешествиями и прочими летними развлечениями.

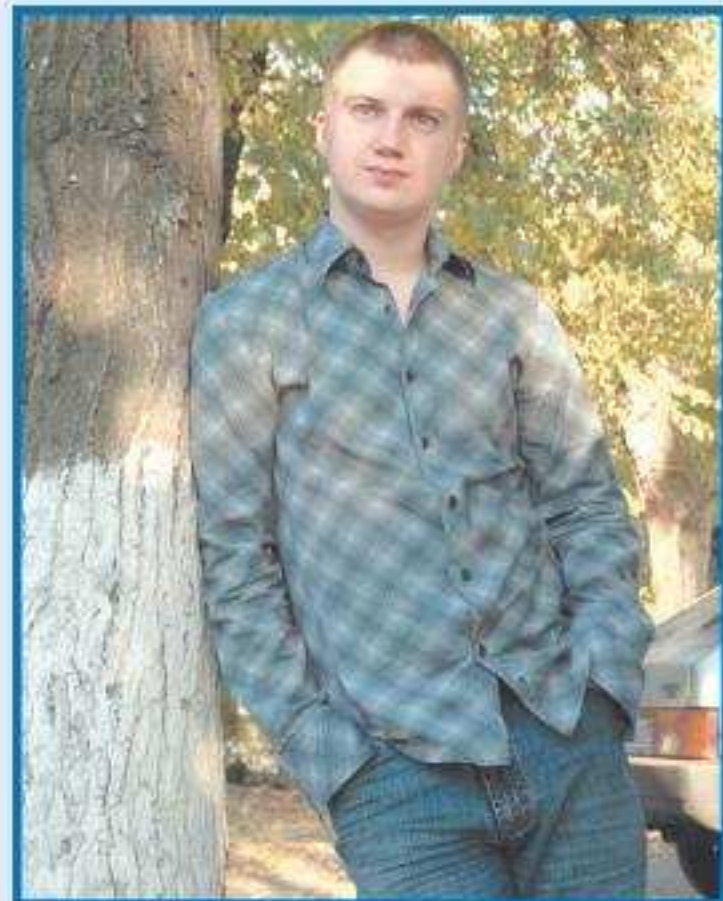
Во-первых, это **FlatOut 2** — новая страстная любовь Олега Ставицкого. Несмотря на свои безобидные кудряшки, Раффа, скажем мы вам по секрету, давно вынашивает планы по уничтожению всего мира. **FlatOut 2** стала первым шагом к этому — знали бы вы, сколько машин и их водителей Олег уничтожил за последнюю неделю. Игра действительно потрясающая — такого смачного автопобоища мы не видели, наверное, со времен второго **Carmageddon**. Здесь есть огромное количество разнообразных режимов, интересный мультиплеер, возможность покупки новых машин — и все это ради того, чтобы превратить в металлолом как можно большее количество повозок против-

ника. Будь такое в реальной жизни, представители мирового автопрома умерли бы от счастья! Или от лихого тарана по пути на работу. В общем, спешите видеть!

Поклонники космических симуляторов наверняка будут рады немецкому **Darkstar One**. Этой игре, конечно же, далеко до признанных жанровых эталонов, но тем не менее у нее есть все, что мы так любим: громадный неисследованный космос, который таит в себе немало тайн, современный звездолет, сюжет (пусть и далеко не идеальный) и, что важно, очень простое управление. Так что, если вы грезите звездами, самое время начать прогревать двигатели.

Ну а тем, у кого желания более приземленные, стоит обратить свои взоры в сторону **OutRun 2006: Coast 2 Coast**, примчавшей с консолей. Классная тачка, клевая девушка на соседнем сиденье, огромная скорость, адреналин — что еще нужно обычному пареньку, который никогда не хотел быть похожим на Юру Гагарина? Как ни странно — но отменная реакция. Ибо для того, чтобы преуспеть в этой игре, придется всячески развлекать свою спутницу. А это, сами понимаете, очень сложная задача.

Огромные надежды мы возлагали и на другую консольную гостью — **Devil May**



Cry 3: Dante's Awakening. Но, увы, ничего хорошего не вышло. Нет, геймплей такой же зажигательный и адреналиновый, как и в оригинале. Но вот управление... знаете, если честно, то играть в это практически невозможно — если вы не бог клавиатур и геймпадов.

Андрей Александров, редактор



ИГРОВОЙ ТОТАЛИЗАТОР

НАШ ПРИЗ



Любите играть или работать по ночам? Тогда попробуйте победить в нашем конкурсе и выиграть замечательную клавиатуру **Floston NorthSTAR**, которую предоставила нам компания **AlcomTrade** (www.alcomtrade.ru). Она (клавиатура, не компания) не только светится в темноте, но еще и сигнализирует о звонках мобильного телефона — очень удобно, если вы играете в наушниках.

Победитель июньского тотализатора

Флэшка **Corsair Flash Voyager** емкостью аж в четыре гигабайта от компании **Corsair Memory** (www.corsair.com) достается Сергею Покропивному из города Москвы. Готовь огромные файлы — на эту флэшку влезет почти все!

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

«Игромания» предлагает вам испытать удачу и проверить свое аналитическое мышление, приняв участие в «Игровом тотализаторе». Все, что от вас требуется, прислать по адресу totalizator@igromania.ru письмо с правильным прогнозом первой пятерки игр — лидеров хит-парада «Игра месяца», который проводится с 10 июля по 8 августа.

Письмо, присланное на тотализатор, должно выглядеть примерно таким образом:

1. *The Elder Gothic 5: Fallout*
2. *Age of Empires: Galactic Civilizations*
3. *Desperados 3: Hitman's Revenge*
4. *У. Ж. О. С.*
5. *Heroes of Black and White 3*

Учтите, мы не призываем вас коверкать оригинальные названия игр, а лишь приводим этот список в качестве примера. Письма, которые написаны не по вышеприведенной схеме, рассмотрению не подлежат. Победитель тотализатора определяется методом жеребьевки из всех участников, приславших правильные прогнозы. Удачи!

Ваши прогнозы относительно пятерки лидеров хит-парада будущего месяца присылайте по адресу totalizator@igromania.ru с пометкой «Игровой тотализатор — июль». В письме не забудьте указать свои фамилию, имя и отчество, а также домашний адрес. Если вы еще не получили паспорт, укажите адрес и ФИО того человека, который сможет получить приз за вас. Прием писем закончится 8 августа, не опоздайте!

“ИГРОМАНИЯ” РЕКОМЕНДУЕТ

Двенадцать игр, в которые стоит поиграть



Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания дюжины однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, вы просто не можете позволить себе пропустить один из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что крайне советуем почаще заглядывать на эту страницу. Полный список, куда вошли все рекомендуемые «Игроманией» игры, вы можете найти на нашем DVD-диске. Возьмите этот список с собой в магазин — и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры.

Half-Life 2: Episode One



Рейтинг
“Манию”
8.5

Полная рецензия
в «Игромании»
№7/2006

Серия Half-Life остается верна самой себе: роскошная графика, полный загадок сюжет, выверенный до последней мелочи сюжет. Неужели следующий эпизод будет еще лучше?

Action * Valve Software * Electronic Arts/Valve Software * Букла

Hitman: Blood Money



Рейтинг
“Манию”
8.5

Полная рецензия
в «Игромании»
№7/2006

Добро пожаловать на начало нового сезона Идеальных Убийств! В Hitman: Blood Money вы сможете выполнить заказ в сто раз красивее и изящнее, чем в прошлых частях. А большего, собственно, и не надо.

Action * IO Interactive * Eidos Interactive * Новый Диск

Titan Quest



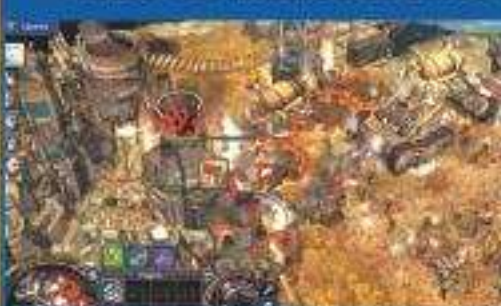
Рейтинг
“Манию”
9.0

Полная рецензия
в «Игромании»
№7/2006

Diablo-киллер наконец-то вышел в народ. Titan Quest вооружен роскошной графикой, близким к идеалу геймплеем и сюжетом, замешанным на античных мифах. Берегитесь — попасть в его плен на долгие недели рискует каждый!

Action/RPG * Iron Lore Entertainment * УИО * Букла

Rise of Nations: Rise of Legends



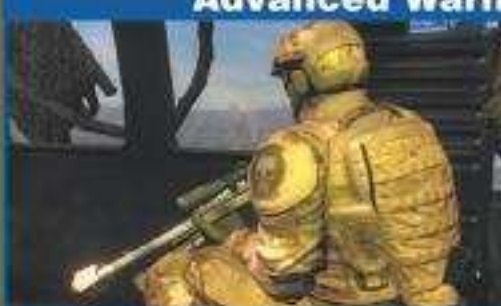
Рейтинг
“Манию”
8.5

Полная рецензия
в «Игромании»
№7/2006

Одна из самых удивительных стратегий на нашем веку — вдумчивая, сложная, с ожившими в виде юнитов фантазиями да Винчи, со сказочной графикой. Настоятельно рекомендуем!

Стратегия * Big Huge Games * Microsoft * 1С

Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter



Рейтинг
“Манию”
8.5

Полная рецензия
в «Игромании»
№6/2006

Возвращение блудного тактического экшена. Долгие годы спустя Red Storm и GRIN подарили нам динамичную и захватывающую игру, в которой нужно не только метко стрелять, но и не менее метко командовать подчиненными.

Tactical action * Red Storm/GRIN * Ubisoft * GFI

Heroes of Might and Magic 5



Рейтинг
“Манию”
8.5

Полная рецензия
в «Игромании»
№6/2006

Эту графу, наверное, можно было бы и не заполнять — вы и так все отлично знаете. Продолжение легендарной и чуть было не погибшей стратегической серии, в котором с тщательной любовью воссозданы все полюбившиеся игрокам элементы.

Полноценная стратегия * Nival Interactive * Ubisoft

Dreamfall: The Longest Journey



Рейтинг
“Манию”
8.5

Полная рецензия
в «Игромании»
№6/2006

Удивительная авантюра с интересным сюжетом, до мельчайшей детальки проработанным миром, потрясающими персонажами и... еще какой-то положительной чертой, которая выходит за рамки нашего понимания.

Квест * Funcom * Aspyr Media * Новый Диск

The Elder Scrolls 4: Oblivion



Рейтинг
“Манию”
8.0

Полная рецензия
в «Игромании»
№5/2006

Oblivion не оправдал многих наших ожиданий, равно как и не выполнил многих своих обещаний. Но все равно это одна из самых значимых ролевых игр нынешнего года, ознакомиться с которой надо в обязательном порядке.

Ролевая игра * Bethesda Softworks * 2K Games * 1С

ToCA Race Driver 3



Рейтинг
“Манию”
8.5

Полная рецензия
в «Игромании»
№5/2006

Игры, сделанные по рецепту «всего и побольше», обычно оказываются пустышками. Автосимулятор ToCA Race Driver 3 — редкое исключение из этого правила. Огромное количество дисциплин и игровых режимов здесь сочетается с качественным и реалистичным геймплеем.

Автосимулятор * Codemasters * Букла

Need for Speed: Most Wanted



Рейтинг
“Манию”
8.5

Полная рецензия
в «Игромании»
№1/2006

Серия Need for Speed уходит на очередной круг. Полюбившиеся всем стритрейсерские гонки плюс прибывшая из Hot Pursuit полиция — разве нужно что-то еще для счастья?

Гламурный автосимулятор * EA Canada * Electronic Arts * Софт Клуб

The Movies



Рейтинг
“Манию”
9.0

Полная рецензия
в «Игромании»
№1/2006

Единственный в мире симулятор киностудии. Интересная экономическая составляющая, продуманная Sims-составляющая, великолепный инструментальный для создания фильмов.

Симулятор киностудии * Lionhead Studios * Activision * 1С

Fahrenheit



Рейтинг
“Манию”
9.0

Полная рецензия
в «Игромании»
№11/2005

Игра, которая изменит вашу жизнь на добрый десяток часов. Вы совершите убийство, проведете полицейское расследование, столкнетесь с непонятными мистическими событиями, спасете мир и при этом ни на минуту не отойдете от компьютера!

Интерактивное кино/квест * Quantic Dream * Atari * Акелла

FLATOUT 2™



Забудьте про ремни безопасности!



© 2006 Empire Interactive Europe Ltd. Game concept and development by Bugbear Entertainment Ltd. FlatOut, Empire and the "E" logo are either trademarks or registered trademarks of Empire Interactive Europe Ltd. in the UK/Europe and/or other countries. All other trademarks are property of their respective owners.
© 2006 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru).





ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

24 часа в сутки любые ваши вопросы по играм принимаются по адресу games@igromania.ru или по телефону +7 (909) 981-30-47 (только и исключительно SMS!). Если вы шлете письмо обычной почтой (адрес см. в начале журнала), сделайте на конверте пометку «Горячая линия: ИГРЫ!».

Ведущий рубрики: Игорь Варнавский

Вот интересно, разработчики сами придумывают внешность игровых персонажей или срисовывают их с живых людей?



И то, и другое. Даже когда образ персонажа берется, что называется, из головы, разработчики все равно осознанно или неосознанно ориентируются на каких-то героев — из других игр, фильмов, книг. Например, Снейк из серии **Metal Gear Solid** частично срисован с героя Курта Рассела из фильма «Побег из Лос-Анджелеса».

Иногда персонажей срисовывают с реальных людей. Хорошие примеры — **Half-Life 2** и **Max Payne 2: The Fall of Max Payne**. Фотографии актеров, подаривших внешность героям Max Payne 2, мы уже публиковали в прошлом номере, а в сентябрьском номере за прошлый год вы можете найти подборку фотографий тех людей, по образу и подобию которых рисовали персонажей Half-Life 2 (www.igromania.ru/articles/786_SPEC1). Эти фотографии публиковались в книге **Half-Life 2: Raising the Bar**.

Иногда случается так, что герои игр невольно получаются похожими на реальных людей, хотя намеренно к этому не стремились.



Актриса Камилла Белль и Риноа из **Final Fantasy VIII**.

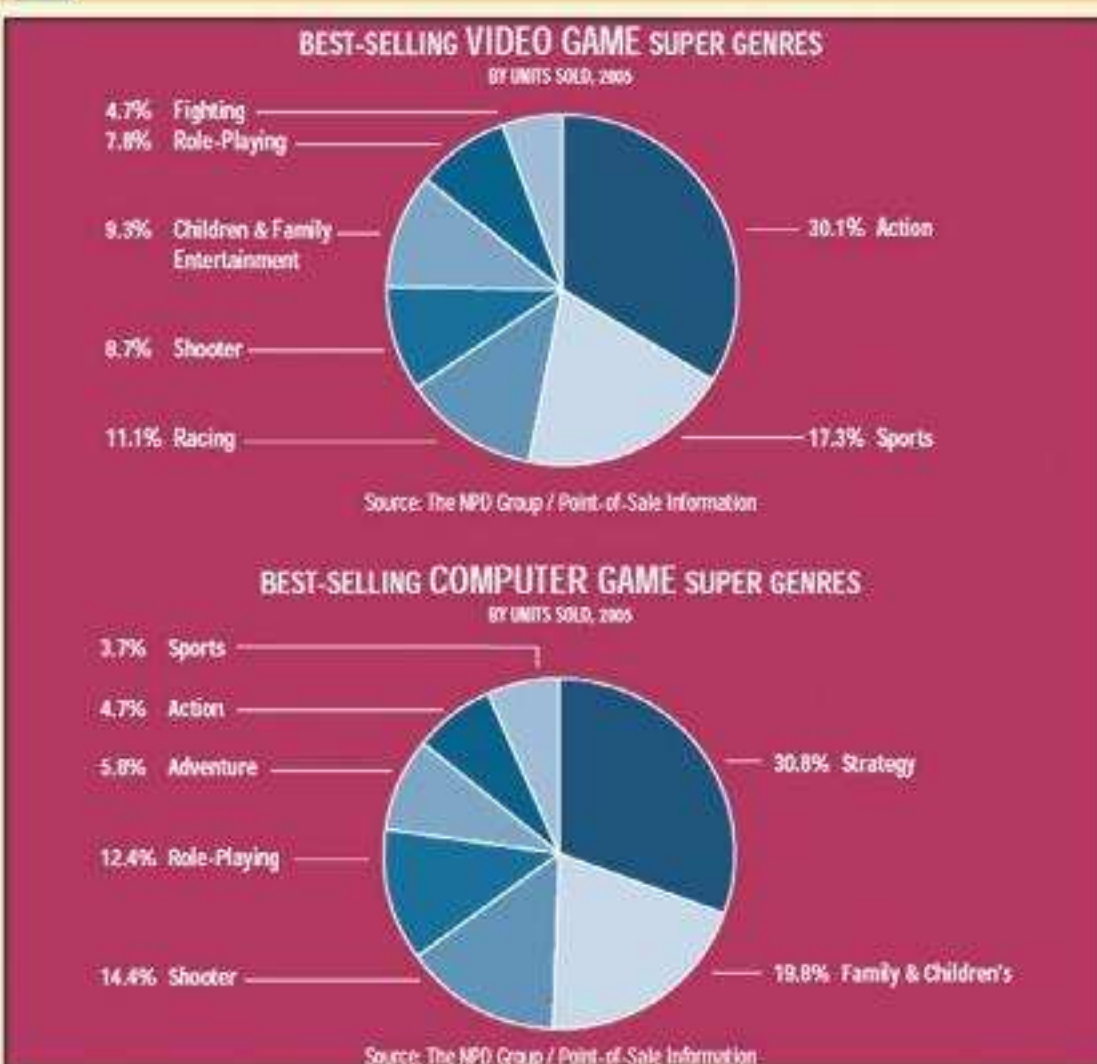


Лючия из **Devil May Cry 2** и Вера из «Ночного дозора».

Например, Риноа из **Final Fantasy VIII** как две капли похожа на американскую актрису Камиллу Белль («Чамскраббер», «Когда звонит незнакомец»). Это, безусловно, чистая случайность: восьмая часть **Final Fantasy** вышла в 1999 году, когда Камиллочке было всего 12 лет.

А вот схожесть Веры из «Ночного дозора» (2005) и Лючи из **Devil May Cry 2** (2001) случайностью уже быть не может. Похожие лица, одинаковые прически, одинаковая одежда — кто-то в «Нивале» явно переиграл в **Devil May Cry 2**.

Игры каких жанров продаются лучше всего?



Некоторое время назад Ассоциация производителей программного обеспечения (ESA) выпустила документ с подборкой любопытных фактов об игровой индустрии в 2005 году (скачать его можно вот по этому адресу: www.theesa.com/archives/files/Essential%20Facts%202006.pdf). Среди прочего там приводились графики, на которых было указано, какую долю рынка занимают игры тех или иных жанров. Применительно к компьютерным играм расклад такой (проценты высчитывались исходя из количества проданных копий): стратегии — 30,8%; семейные и детские игры — 19,8% (!); шутеры — 14,4%; RPG — 12,4%; квесты — 5,8%; экшены — 4,7% (в данном случае под шутерами понимаются канонические FPS типа **Call of Duty** или **F.E.A.R.**, а под экшенами — все остальные игры, где присутствует стрельба и мордобой: **X-Men: The Official Game** или там **Devil May Cry 3: Dante's Awakening**); спортивные игры — 3,7%.

У консольных игр расклад совершенно иной: экшены — 30,1%; спортивные игры — 17,3%; гонки — 11,1%; шутеры — 8,7%; семейные и детские игры — 9,3%; RPG — 7,8%; файтинги — 4,7%.

По этим цифрам очень хорошо видно, насколько же все-таки велико количество казуальных игроков. Среди компьютерных игр огромная доля принадлежит детским и семейным тайтлам, на которые «нормальные» геймеры (извращенцы вроде нас с вами) даже не смотрят. На консолях то же самое, только место детских и семейных игр там занимают спортивные игры (тоже ориентированные на казуальную аудиторию).

С другой стороны, эти данные отражают лишь то, как распределяются продажи игр, но ни в коем случае не говорят об истинной популярности тех или иных жанров. Многие хардкорные игроки не покупают игры, а качают их из Сети (что, конечно, нехорошо) — отсюда, возможно, и мизерные проценты у таких жанров, как шутеры, RPG и файтинги. Детские и семейные тайтлы покупают в основном родители, большинство из них, наверное, и не знает, что игры можно качать из интернета.

Это правда, что на Nintendo DS есть ремейк самого первого **Resident Evil**?

Правда. **Resident Evil: Deadly Silence** (в продаже с февраля этого года) — прямой ремейк того самого **Resident Evil** образца 1996 года. В **Deadly Silence** переключались даже кошмарные ролики с живы-



Итальянская реклама Resident Evil: Deadly Silence.

ми актерами и та же кошмарная озвучка, от которой уши у всех сворачивались в трубочки.

Игра включает в себя два режима: классический и так называемый Rebirth. Первый режим — тот же Resident Evil, что и десять лет назад. В режиме Rebirth игра вспоминает о фирменных возможностях Nintendo DS: здесь нужно шинковать врагов при помощи стилуса, дуть в микрофон, чтобы подлечить раненых товарищей, есть мультиплеер и кооператив (через Wi-Fi).

Очень необычным способом Deadly Silence рекламировалась в Италии: на протяжении двух недель на улицах стояли искусственные могилы, на рулях мотоциклов были развешаны отрубленные подгнившие руки, повсюду пестрели плакаты с надписями «Город захватили зомби!».



Dreamfall: The Longest Journey

Что там с продажами Dreamfall? Представители Funcom говорили, что третья игра из серии The Longest Journey появится только в том случае, если Dreamfall окупится в продажах.

Точных данных о продажах Dreamfall пока нет, но в своем интернет-блоге Рагнар Торнквист (<http://ragnartornquist.com>), руководитель проектов The Longest Journey и Dreamfall: The Longest Journey, дал ясно понять — он сделает все

возможное ради того, чтобы третья часть все-таки увидела свет. Сейчас Рагнар работает над необъявленной пока онлайн-игрой, о которой известно лишь то, что она не основана ни на какой лицензии и не имеет никакого отношения ко вселенной The Longest Journey. По слухам, игра будет называться The World Online, но это, видимо, еще не окончательное название — Торнквист предпочитает называть ее The Next Big Thing (то есть «Следующий крупный проект»). The Next Big Thing находится в разработке уже четыре года, так что анонс, вероятно, состоится в самое ближайшее время.

Кем и когда были основаны Electronic Arts и Ubisoft Entertainment?



Главный офис EA — Redwood Shores (Редвуд-сити, Калифорния).

Electronic Arts (крупнейший в мире независимый игроиздатель) была основана в 1982 году Трипом Хокинсом, бывшим директором по маркетингу компании Apple. В 1991 году он покинул EA (сохранив за собой пост главы совета директоров) и основал новую фирму — 3DO. В мае 2003 года 3DO обанкротилась, но неунывающий Хокинс тут же открыл издательство Digital Chocolate, занимающееся играми для мобильных телефонов.

Ubisoft появилась чуть позже — в 1986-м. У истоков компании стояли пятеро братьев Жильмо, они же руководят ею до сих пор. В конце 2002 года компания сменила название с мешковатого Ubi Soft на элегантное Ubisoft.

Какие оценки зарубежные издания ставили успешным российским играм?

Ну, кипятком западные издания от наших игр явно не писают — за очень-очень редкими исключениями. Мерилом успеха пусть бу-



Ил-2 Штурмовик

дет сайт GameRankings (там собирают оценки из десятков игровых изданий и выводят среднее арифметическое): «Аллоды: Печать тайны» — 6.7, «Аллоды 2: Повелитель душ» — 6.3, «Проклятые земли» — 7.4, «Корсары» — 7.8, «Казачи: Европейские войны» и «Периметр» — 7.7, «Казачи 2: Наполеоновские войны» — 7.3, «Блицкриг» — 8, «Блицкриг 2» — 7.6, «Операция Silent Storm» — 8.3, Lock On — 7.5, Xenos — 6.6, Heroes of Might and Magic 5 — 7.8. Особняком стоят лишь «Ил-2 Штурмовик» (9.1) и «Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения» (8.7).

Я очень люблю женщин, особенно без одежды. Какие игры можете посоветовать на эту тему?



Jinkou Shojo

Эротика и порно пользуются стабильной популярностью (и еще какой популярностью!), но игр на эту тему не так уж много, а сколько-нибудь приличных игр — вообще единицы. Такое ощущение, что игровая индустрия, затурканная со всех сторон джеками-миссисопсами, хиллари-клинтон и заботливыми родителями, просто боится связываться с эротикой и порно.

Даже в Японии, где хентай и порно снимают тоннами, а ношенные трусики школьниц можно купить в любом автомате, игры для взрослых загнаны едва ли не в подполье. Выпускают их только на PC, а качество оставляет желать, желать и желать. Большинство этих игр представляют собой интерактивный вариант хентая: жеманные анимешные девочки с огромными глазами и совсем недетскими телами, минимум игрового процесса, максимум действия. Tokimeki Check-In! (2002), Jinkou Shojo (2003), Come See Me Tonight (2003), Private Nurse (2003), Tottemo Pheromone (2003), Jinkou Shojo 2 (2004), Des Blood 4 (2004), Des Blood 4 (2004), A-GA (2004), Jewel Knights: Crusaders (2004), Idols Galore! (2004) — перечислять можно еще долго, только разницы между ними ни на грош. Немного особняком стоят серии Battle Raper и Biko, где игрок выступает в роли насильника. Не подумайте плохого — барышни не особенно сопротивляются.



Sexy Beach

Самая известная и единственная более или менее приличная (если это слово здесь вообще применимо) эротическая серия называется Sexy Beach, она тоже родом из Японии. Серия насчитывает три игры — Sexy Beach (2002), Sexy Beach 2 (2003) и аддон Sexy Beach 2: Chiku Chiku Beach (2004).

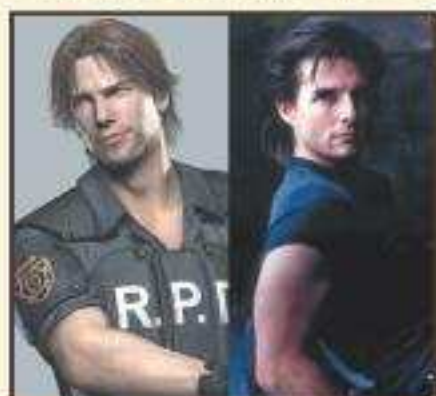
За пределами Страны восходящего солнца с эротическими играми царит полный ахтунг. То есть кое-где ахтунг действительно полный (в Голландии, например), но и там, где гей-парады еще не стали обыденным явлением, на подобные игры наложен негласный запрет. Загибаем пальцы: нестареющая классика в лице Riana Rouge (1997), «ГЭГ», Leisure Suit Larry и Wet: The Sexy Empire (1998), относительно свежая The Guy Game (2004), новенькая, с пылу-жару, Lula 3D (2006), грядущая MMORPG Naughty America: The Game — и, в общем-то, все

На задней обложке июньского номера была реклама игры «В тылу врага 2». Там был изображен солдат, как две капли воды похожий на Рассела Кроу. WTF?



Алиса Зшкрофт из Resident Evil: Outbreak и Милла Йовович.

Чуть выше мы уже упомянули о том, что один из персонажей «Ночного дозора» подозрительно сильно похож на другого персонажа из Devil May Cry 2. Здесь — та же самая история: лицо у Рассела Кроу очень фактурное и, самое главное, узнаваемое — так почему бы не пустить его в дело (это, конечно, личная инициатива художника, а не указание менеджеров)? Сам Рассел и его адвокаты эту рекламу вряд ли когда-нибудь увидят, а и если увидят, доказать что-то будет сложно. В конце концов, мало ли на свете людей с лицом Рассела Кроу.



Кевин Раймен и его двойник Том Круз.

Справедливости ради надо сказать, что подобными вещами грешат не только отечественные, но и западные компании. В 2003 году какие-то глазастые товарищи заметили, что все основные персонажи Resident Evil: Outbreak один в один списаны с известных актеров — Тома Круза, Брэда Питта, Джулии Робертс, Криса Такера, Хью Гранта. Дальнейшая проверка показала, что такие двойники есть почти во всех частях Resident Evil, просто раньше этого никто не замечал, а в Outbreak сходство стало совсем уж явным. Capcom тогда удалось избежать исков, но подобными махинациями они с тех пор больше не увлекались.

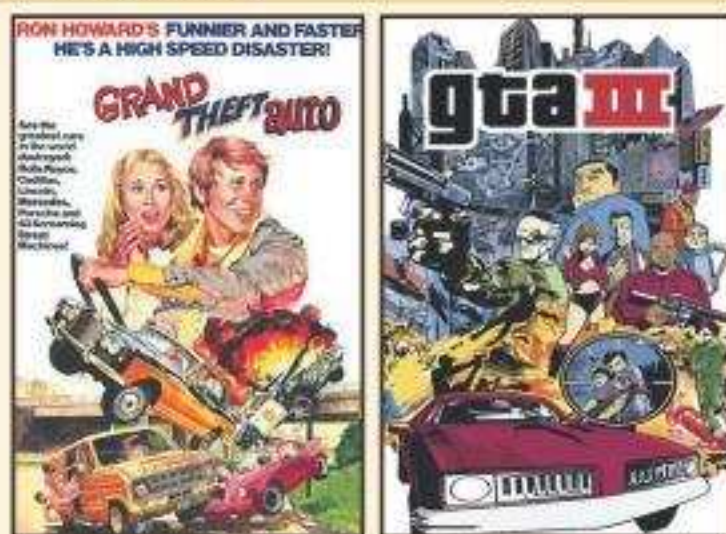
Обожаю Mortal Kombat, но в «Игромании» о нем не пишут. Почему?



Mortal Kombat: Shaolin Monks

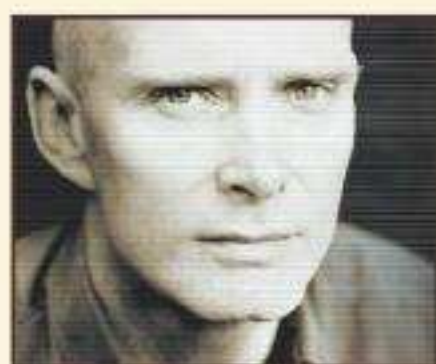
Все просто: с 1998 года (когда вышла четвертая часть) на PC не было игр из серии Mortal Kombat, а мы пока все-таки компьютерно-игровой журнал. На консолях новые части Mortal Kombat в последнее время появляются ежегодно. Самая свежая на данный момент часть — Mortal Kombat: Shaolin Monks, вышедшая в сентябре прошлого года на Xbox и PS2. В октябре на все те же Xbox и PS2 ожидается Mortal Kombat: Armageddon, а на PSP — Mortal Kombat: Unchained.

Недавно узнал, что существует фильм Grand Theft Auto. Это то, о чем я думаю?



Нет, это не то, о чем вы думаете. Фильм Grand Theft Auto был снят еще в 1977 году и к одноименной игре он не имеет никакого отношения. Постер фильма сильно напоминает обложку GTA 3 (2001), но кто у кого в данном случае тащил идеи, и так понятно.

Как зовут актера, который озвучил Хитмена?



Дэвид Бейтсон

Дэвид Бейтсон. Хитмену он подарил не только свой голос, но и внешность. Никаких других игр Бейтсон не озвучивал, да и фильмы у него довольно малоизвестные. Подробную фильмографию этого актера можно найти на его личном сайте — www.davidbateson.dk.

В майском номере вы писали, что Питер Молинье был дизайнером Fable и Fable: The Lost Chapters. Это что, разные игры?



Fable: The Lost Chapters

Ну, вообще-то, да. В сентябре 2004 года на Xbox вышел просто Fable, а через год на PC и все том же Xbox — Fable: The Lost Chapters. «Потерянные главы» — это расширенная версия оригинального Fable, она примерно на треть длиннее оригинала и включает в себя новые локации, города, здания, монстров, заклинания и вещи.

Я как-то слышал про игру «Всеслав-чародей», но ни разу не видел ее в продаже. Она вообще существует?



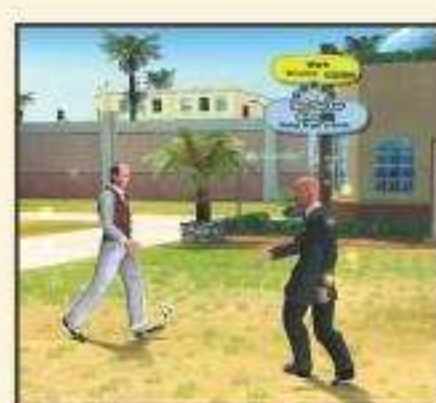
«Всеслав-чародей» — ролевая игра, разрабатывавшаяся фирмой snowball.ru несколько лет. В 2002 году проект заморозили — похоже, уже навсегда. Тем не менее официальный сайт игры жив до сих пор. Находится он по адресу www.fatherdale.com/?lang=rus.

Что значит фраза «коды РЕГИСТРОЗАВИСИМЫЕ»? Постоянно натыкаюсь на нее в «КОдексе».



Это значит, что коды надо вводить именно ТАК, КАК ОНИ НаПиСаНЫ, иначе ничего не сработает. То есть где стоят прописные буквы, надо писать именно прописные, а где строчные — именно строчные.

Насколько хорошо зарекомендовала себя The Movies на мировом рынке?



The Movies

А никак она себя не зарекомендовала. В первый месяц продаж The Movies была лишь на 15 месте в чартах, а по состоянию на февраль этого

Присылайте ваши вопросы по SMS!



Рубрика «Горячая линия: игры» принимает вопросы не только по электронной и обычной почте, но и по SMS. Наш телефон: +7 (909) 981-30-47. При этом имейте в виду несколько моментов. Во-первых, **ответы мы даем только на страницах журнала**. Во-вторых, не надо присылать свои вопросы по несколько раз (какой в этом смысл, если сотовые операторы сами присылают подтверждения того, что сообщение дошло?) и спрашивать, почему мы не отвечаем. В-третьих, **не нужно звонить**, шлите вопросы сразу по SMS. Отвечать вам напрямую мы, к сожалению, не можем — для этого пришлось бы открывать целый call-центр. И, в-четвертых, не присылайте вопросы, не относящиеся к теме рубрики (где найти коды для игры X, что делать, если игра Y зависает или выдает ошибку, как установить мод Z etc.).

Также напоминаем, что SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае **не транслитом** (текст на русском, набранный латиницей). Сообщения, содержащие транслит, будут автоматически удаляться — на их дешифровку потребуется слишком много времени.

года (более свежих данных еще не поступало) по всему миру разошлось всего 65 тыс. копий (конечно, без учета продаж в России). Для такой раскрученной игры это полный провал. Разработчики все же доделали аддон **The Movies: Stunts & Effects**, но уже скорее от отчаяния. В феврале были отменены консольные версии **The Movies**, а в марте **Lionhead** провела масштабные увольнения.

Почему в **Half-Life 2** нет ни одного зеркала?



Ну, это же очевидно — разработчики просто не хотят, чтобы игроки видели личико Гордона Фримена. Им когда-то втемяшилось, что игра должна быть исключительно от первого лица и что Фримен не должен произносить ни слова, и теперь они цепляются за эту формулу с маниакальным упорством.

Существуют ли симуляторы настольного тенниса?



Rockstar Games presents
Table Tennis (Xbox 360)

Tennis для Xbox 360 от понятно какой компании. **Table Tennis** получил хорошую прессу, так что если вы интересуетесь этим видом спорта, обязательно ознакомьтесь.

Не секрет, что на консолях сейчас появляется все больше и больше MMORPG. Так вот, возможно ли такое, чтобы PC-пользователи играли на одних и тех же серверах с консольщиками? Или это технически нереализуемо?



Final Fantasy XI

Это вполне возможно, более того — такие игры уже есть. Живой пример — **Final Fantasy XI** (PC, PS2, Xbox 360). Вообще, онлайн-игр на консолях пока мало, но как только Xbox 360, PS3 и Nintendo Wii наберут силу, приставочные MMOG посыплются как из рога изобилия. Из всех приставок теперь уже прошлого поколения полноценная онлайн-служба и жесткий диск по умолчанию были только у Xbox, поэтому MMOG обходили консоли стороной. **Final Fantasy XI** — едва ли не единственное исключение.

Консольные игры разрабатывают на компьютерах?



Dev kit PlayStation 3.

Да, конечно, на компьютерах. Сами игры, правда, запускают для тестирования и отладки не на PC, а на dev kit'ах — специальных (и очень дорогих) версиях консолей, которые распространяются исключительно среди разработчиков.

Видел тут **Warcraft II** на PlayStation — чуть инфаркт не получил. А **Starcraft** портировали на приставки?



Starcraft 64 (Nintendo 64)

Starcraft 64 (2000) включал в себя все миссии из оригинального **Starcraft** и **Starcraft: Brood War** и имел автоматизированную систему сбора ресурсов, но играть все равно было сложно. С тех пор **Blizzard** больше не заигрывала с приставками — если не считать **Starcraft: Ghost**, изначально ориентированный на консоли.

Недавно купил себе **Half-Life 2: Lost Coast** и прошел ее за 10 минут. Что это такое вообще и почему игра такая короткая? На коробке написано, что это продолжение **Half-Life 2**...



Half-Life 2: Lost Coast

На коробке может быть много чего написано, ведь это пиратская версия. **Half-Life 2: Lost Coast** — тестовый уровень, который Valve сделала для демонстрации технологии HDR. Он распространяется через Steam и полностью бесплатен. Ну а пираты, как всегда, в своем амплуа: написали что-то на диске от фонаря и продают теперь под видом полной игры.

Есть ли игры по сериалу **X-Files**?



X-Files: Resist or Serve (PS2)

Есть. В 1998 году на PC выходил очень и очень средний квестик **X-Files: The Game**, а в 2004 году на PS2 пробежала такая же невзрачная и быстро всеми забытая авантюра **X-Files: Resist or Serve**.

Можно ли запускать игры для первой PlayStation на PSP?

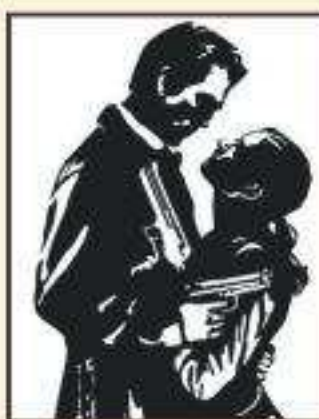


Один из скриншотов эмулятора PlayStation для PSP, случайно просочившийся в Сеть. Не исключено, что это всего лишь фейк.

Пока нет, но уже осенью **Sony** обещает выпустить такой эмулятор. В будущем наверняка появится и эмулятор PS2 (пока на уровне слухов). Для

Sony это был бы очень удачный ход: PS2 уже сейчас потихоньку сдает позиции, а после запуска PS3 про нее вообще забудут. Какие-то проекты под эту приставку, конечно, будут выпускать, но недолго. Эмулятор же сможет продлить жизнь PS2-игр.

Ходят слухи, что **Max Payne 3** не будет, а вместо него **Remedy** делает **Alan Wake**. Это правда?



Правда здесь только то, что **Remedy** не делает **Max Payne 3** или, по крайней мере, не подтверждает этого. Права на торговый знак **Max Payne** принадлежат **Take Two Interactive**, а она могла просто поручить разработку какой-нибудь другой компании.

Правила написания писем в «Горячую линию: игры»



Если вопрос, заданный в письме, покажется нам интересным, мы ответим на него на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы не можем — их слишком много.

В рубрике «Горячая линия: игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает, как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо заковаристое место в игре и так далее.

Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Страшно подумать, друзья: **Operation Flashpoint** — уникальному и до сих пор никем не превзойденному военному симулятору — стукнуло уже пять лет. С тех пор мир видел кучу тактических экшенов, невероятное число мас-

Operation Flashpoint:
Cold War Crisis

ДАТА ВЫХОДА:	2001 год
ЖАНР:	Военный симулятор
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Codemasters/Bohemia Interactive

совых онлайн-пострелушек и всяких хитрых squad-based-игр, но до сих пор ни одна компания не смогла даже близко приблизиться к «Флэшпойнту» по масштабам.

Жарким летом 2001-го никому не известные чехи из **Bohemia Interactive** практически на пустом месте сотворили форменное чудо: полноценный симулятор солдата в условиях современной войны. В **Operation Flashpoint** все было взаправду: вы могли полчаса прочесывать

холмы и леса, затем долго прыгать по кочкам, сидя в кузове «Урала», после чего наткнуться на засаду, получить шальную пулю, час реального времени (!) отсиживаться в леске до наступления темноты, а потом всю ночь ползти с перебитыми ногами до ближайшего расположения своих войск, разгребая локтями грязь. Вымышленный американско-советский конфликт, огромный остров без каких бы то ни было подгрузок, мощная тактическая

составляющая, стопроцентный реализм, абсолютно непередаваемая атмосфера... Короче, **Operation Flashpoint** стал безапелляционным народным хитом, а в нашей стране — чуть ли не главной игрой года.

Игра и сейчас живет всех живых. Несмотря на преклонный возраст, вокруг **Operation Flashpoint** до сих пор вьется крайне активное онлайн-комьюнити, а модификации, новые карты и народные кампании выходят чуть ли не каждую неделю.

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

1996 год: эпоха расцвета рисованных адвенчур давно минула, жанр находится в упадке и классические квесты делают только городские сумасшедшие и **Sierra On-Line**. Собственно, лица

Toonstruck

ДАТА ВЫХОДА:	1996 год
ЖАНР:	Квест
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Virgin Interactive/Burst

из компании **Burst** явно проходили по категории первых — они решили сделать не просто мультипликационный квест, а мультипликационный квест, в котором главным героем был живой актер, снятый на цифровую камеру (Кристофер Ллойд — безумный профессор из «Назад в будущее» и Фестер из «Семейки Адамс»).

В общем, получилось нечто в духе культового фильма «Кто подставил кролика Роджера». Горе-аниматор, уставший рисо-

вать добрых зайчиков и приторных белочек, волею судеб попадает в мир мультфильмов, где все идет наперекосяк. Несмотря на весь свой детско-праздничный стиль, веселенькие задники и мультяшные гэгги, **Toonstruck** был буквально переполнен всевозможной чернухой. Среди персонажей тут, например, встречалась корова-мазохистка, каждые три минуты в игре звучали откровенно взрослые шутки, ну а особо впечатлительным гражданам

на всю жизнь запала в душу двухминутная сценка, в которой злой клоун долго и изощренно выкалывал игрушкам глаза длинной булавкой...

Современники, как это водится, недооценили **Toonstruck**, и он с треском провалился в продажах. Однако индустрия получила замечательный прецедент: игра с живым актером в рисованном мире. Я могу ошибаться, но, помоему, такого ни до, ни после больше не было нигде.

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Что, говорите, игры стали слишком короткие? **Half-Life 2: Episode One** проходится за четыре часа, а **SiN Episodes: Emergence** еще быстрее? Ха! Посмотрите на историю (которая, конечно же, ни-

Epic

ДАТА ВЫХОДА:	1991 год
ЖАНР:	Action
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Ocean/Digital Image Design

кого никогда и ничему не учит): еще пятнадцать лет назад из кузниц корпорации **Ocean** (в начале 90-х она была тем же, чем сейчас является **Electronic Arts**) вышла игра **Epic**, которая при должном навыке легко проходила за три часа. И при этом была убер-хитом вселенного масштаба.

Представьте: относительно недалекое будущее, наше многострадальное светило вот-вот взорвется, чтобы превратиться в сверхновую. Без пяти минут осиротевшее

человечество отправляется в далекий межзвездный поход в поисках нового дома. Но (звучит зловещая музыка) никто не предполагал, что путь огромного космического каравана будет лежать через галактику коварных рексонцев...

Epic представляла собой незамысловатый космошутер, в котором от играющего требовалось быстро-быстро двигать джойстиком и стрелять во все, что попадает в прицел. Что примечательно: задолго до эпохи расцвета аркад-

ных «леталок» в **Epic** уже были как космические, так и наземные миссии, в которых мы на бешеных скоростях летали над полигональными поверхностями далеких планет. Плюс умопомрачительная графика, плюс оркестровый (в 1991 году!) саундтрек, плюс замечательные рисованные заставки...

В общем, все хорошо, но семь уровней по двадцать пять минут на каждый — это... это... Это же преступно мало! Как тогда, так и сейчас.

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

В 2631 году на небольшом архипелаге к северо-востоку от Новой Зеландии упал метеорит. Два года спустя там были замечены террористы из группы «Красный ястреб». По данным разведки, они готовились к встрече злых при-

Contra

ДАТА ВЫХОДА:	1986 год
ЖАНР:	Аркада
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Konami

шельцев, которые в будущем должны поработить человечество... Чтобы предотвратить нашествие, правительство Земли посылает двух бойцов элитного контрподразделения — Билла и Лэнса, которые доказали свою отвагу...

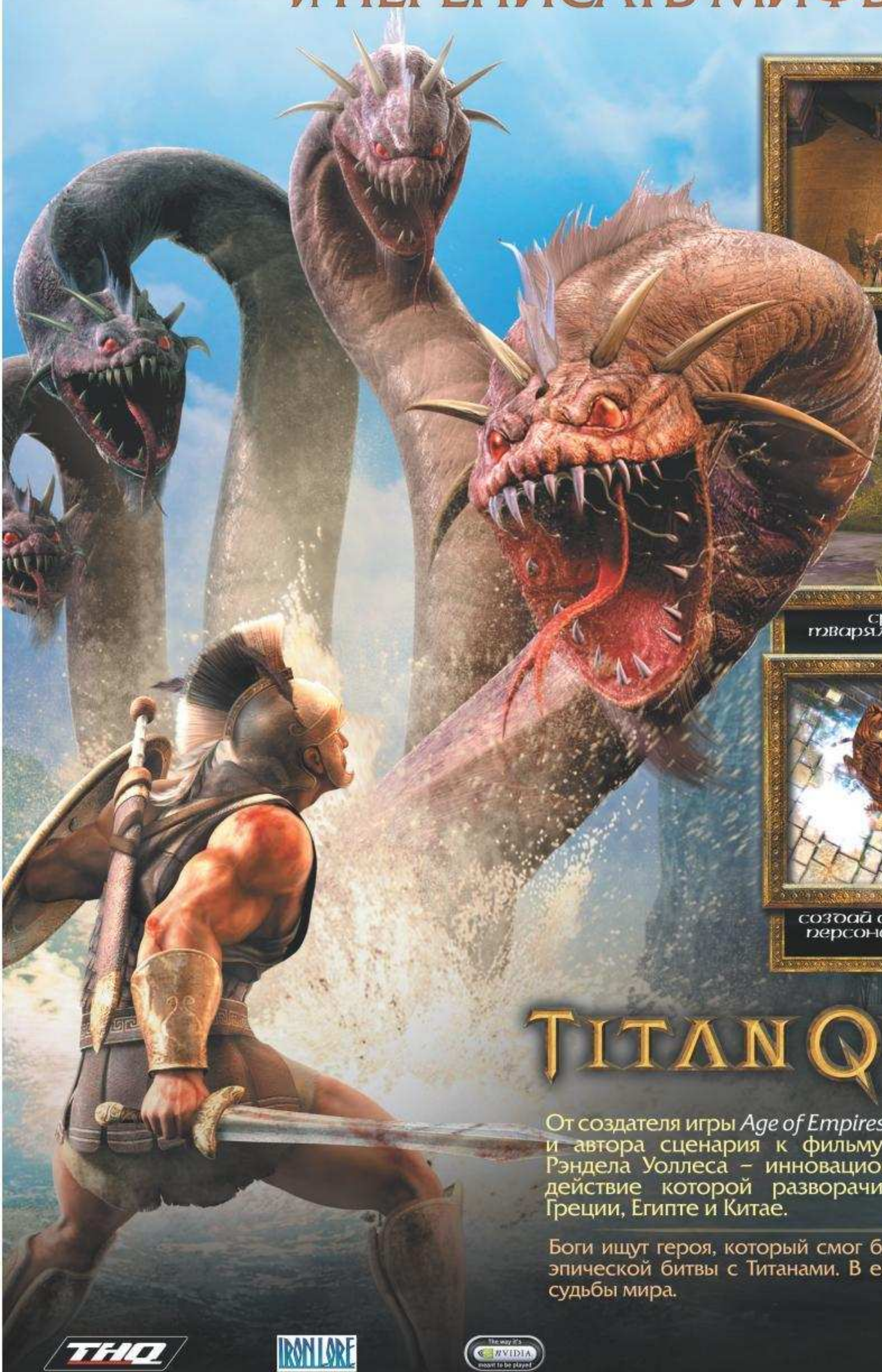
...ну, вспоминаете? Вспоминаете, нет? **Contra** — игра, в которую, наверное, играли все подростки начала 90-х. А если не играли, то хотя бы видели. Или слышали. Короче, так или иначе имели к ней отношение. Стопроцентно культо-

вый платформер, где двое мускулистых мужчинок прыгали, бегали, стреляли, взрывали и собирали бонусы. Самое смешное, что та **Contra** (1988 года выпуска), в которую на «Денди» играло все школьное население экс-СССР, это на самом деле улучшенная и облагороженная версия «Контры», вышедшей в 1986-м на всех известных науке платформах. С графикой там было не ахти, но зато динамика, драйв, потрясающей простоты и невероятной силы

геймплей — все было на месте.

Вместе с турецкими джинсами «Мальвин» и спиртом «Рояль» **Contra** в нашей стране стала настоящим символом времени. Ее любили, ею восхищались, в нее играли часами и днями напролет. Ну а в наши дни, как и водится, забыли напроц (хотя на консолях игры из этой серии все еще выходят). И по какой-то грустной иронии даже милым сердцу словом «Контра» сейчас в народе называют уже совсем другую игру...

ТЕБЕ СУЖДЕНО ИЗМЕНИТЬ МИР
и ПЕРЕПИСАТЬ МИФЫ



путешествуй по
древнему миру



сразись с ужасными
тварями и легендарными
чудовищами



создай своего уникального
персонажа, выбрав один из
28 классов

TITAN QUEST™

От создателя игры *Age of Empires* Брайана Салливана и автора сценария к фильму «Храброе сердце» Рэндела Уоллеса – инновационная ролевая игра, действие которой разворачивается в древней Греции, Египте и Китае.

Боги ищут героя, который смог бы переломить ход эпической битвы с Титанами. В его руках окажутся судьбы мира.



© 2006 THQ Inc. Developed by Iron Lore Entertainment. IRON LORE ENTERTAINMENT and the IRON LORE LOGO are either registered trademarks or trademarks of Iron Lore Entertainment, Ltd. in the United States and/or other countries, used under license. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. The NVIDIA logo and "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.



ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Павел Шубский

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Флэшка-винчестер



В то время как в продаже начинают появляться жесткие диски на основе флэш-памяти **NAND**, классические винчестеры потихоньку выходят из моды. Конструкция и метод записи информации на жесткие диски не менялся на протяжении долгого времени, лишь в начале 2006 года было заявлено о сдвиге с мертвой точки. Первой ласточкой стали винчестеры с перпендикулярной записью, потом были анонсированы гибридные жесткие диски (флэш-память + ферромагнитные блины). Следующая ступень — винчестеры, полностью состоящие из флэш-памяти (Solid-State Disk). С точки зрения практичности, SSD смотрится намного выгоднее классических моделей — никаких движущихся частей, ощутимо меньший уровень энергопотребления.

К сожалению, цены на SSD все еще слишком высоки, и мало кто отважится прикупить себе такое устройство. С выходом на рынок SSD новых игроков ситуация изменится в лучшую сторону, но пока приобретать подобные винчестеры совершенно невыгодно. В скором времени цены упадут, но сейчас стоимость 64 Гбайт SSD составляет невероятные \$2000...

Выгодный Athlon 64 X2



С появлением процессоров **Intel Core 2 Duo** произошло некоторое изменение сложившихся стереотипов. На протяжении последних лет процессоры компании **AMD** считались наиболее интересными в плане соотношения цена/скорость, но **Core 2 Duo** перемешал все карты. Самый дешевый двухъядерный процессор **Core 2 Duo (E6300)**, работающий на частоте 1,86 ГГц, стоит всего \$180. **Athlon 64 X2 3800+**, самый доступный двухъядерный процессор **AMD** под Socket 939, все еще очень дорог.

Чтобы не оказаться в проигрышном положении, калифорнийская компания приняла решение выпустить модель **Athlon 64 X2 3600+**. Новинка будет работать на частоте 2,0 ГГц и использовать 512 Кбайт кэш-памяти L2 для каждого ядра. Процессор появится в четвертом квартале 2006 года, цена не называется, но она не должна превысить \$200.

Аккуратней с эмоциями!



На выставке **Royal Society Summer Science Exhibition**, проходившей в Лондоне, демонстрировали компьютер, способный распознавать выражение лица пользователя и «читать»

его мысли. Машина видит 24 точки на лице человека и следит за изменением их местоположения. На данный момент компьютер распознает порядка 20 выражений лица.

Разработчики добились определенных успехов — система уже относительно неплохо воспринимает разные овалы лица, для пополнения базы эмоций и выражений лица были приглашены актеры, которые кривляются перед датчиками (эдакий motion capture). Выставка дала разработчикам шанс еще больше пополнить базу знаний.

Так для чего нужен подобный компьютер? Сказать сложно, но разработчики считают, что ему можно найти применение в медицине или для улучшения водительских навыков (как?).

В руках Microsoft



Ситуация на рынке физических ускорителей уже начинает пугать. Компания **AGEIA** пред-

лагает купить странный ускоритель **PhysX** за \$300, который работает в паре с программным языком **PhysX SDK**. То есть разработчики должны заточивать игру именно под него, да еще при этом платить за это деньги.

NVIDIA подошла к вопросу с другой стороны, заключив контракт с разработчиками физического движка **Havok**. Калифорнийская компания предлагает отдать одну из видеокарт в режиме **SLI** под обработку физики. Движок **Havok FX**, который, вероятно, уже увидит свет, когда вы будете держать данный номер журнала в руках, сможет напрямую взаимодействовать с видеокартой, не затрагивая центральный процессор. Естественно, что игры, написанные с применением **Havok FX**, не будут совместимы с **PhysX**.

Подход **ATI** во многом похож на то, что предлагает **NVIDIA**. Ранее ходили слухи, что **ATI** предложит свой программный физический движок, но канадская компания решила ограничиться все тем же **Havok FX**.

Посмотрев на это безобразие, **Microsoft** решила взять дело в свои руки и запустила в разработку компонент **Direct Physics**, который унифицирует команды по обработке физических

процессов. Расчеты физики планируется производить именно при помощи видеокарты. Что будет делать **AGEIA** со своим **PhysX** в следующем году? Время на размышления у них есть — **Direct Physics** вряд ли появится в **DirectX 10**, а вот в каком-нибудь **DirectX 10b** — вполне.

Процессороводство Conroe

Как оп-
ределить,
может
ли ваша
материн-
ская плата
Intel D975XBX
работать с про-
цессорами **Core 2**



Duo? **Intel** удалось запутать всех! Сам чипсет **Intel 975X** появился в конце 2005 года и был приурочен к релизу процессоров **Pentium D 9xx** на основе 65-нм ядра **Presler**. Изначально считалось, что **Intel 975X** совместим с **Core 2 Duo**, но процессоры архитектуры **Core** используют иную схему питания...

В итоге только поздние ревизии **Intel 975X** поддерживают **Core 2 Duo**, если конкретнее, то все платы **D975XBX**, выпущенные позже 17 марта 2006 года. Чтобы выяснить, повезло вам или нет, придется разыскать на текстолите или упаковке номер типа **AAxxx**. Если последние три цифры номера **AA** равняются 304 и выше, то все хорошо.

К счастью, все чипсеты **Intel 965** поддерживают процессоры **Core 2 Duo** и стоят дешевле, чем **Intel 975X**.

Синтез компьютера и магнитофона



Компания **Antec** представила корпус с интересным дизайном. Модель **Fusion**, представленная несколько лет назад, так и не дошла до стадии массового производства, но проект решили возродить. Новая версия **Fusion** не имеет ничего общего с тем корпусом, у которого позаимствовала название. Новинка представляет собой воплощение домашнего медиацентра.

В **Fusion** поместится материнская плата формата **MicroATX**. Для размещения материнки, жесткого диска и блока питания предназначены отдельные отсеки — именно такая схема расположения может обеспечить комплектующим необходимый простор. Охлаждение обеспечивается тремя 120-мм вентиляторами

Antec TriCool, расположенными в отсеке для материнской платы.

Для установки 5,25-дюймового привода предусмотрен один внешний отсек. В систему можно установить два 3,5-дюймовых жестких диска, для флоппи-дисководов места не осталось. Разработчики решили, что устройство не заслуживает права на использование в современном компьютере.

На передней панели корпуса можно разглядеть вакуумный флуоресцентный дисплей. Никакой информации относительно совместимости с **Windows XP Media Center Edition 2005** нет, так что о возможных вариантах применения дисплея можно только догадываться. Цена порядка \$220 выглядит вполне обоснованной.

Вседорожная технология AMD

Кто сказал, что два процессора в одной системе — это прерогатива исключительно серверов и сверхмощных рабочих станций? Компания **AMD** считает, что именно пары двухъядерных процессоров недостает современному игровому компьютеру. Рынок платформ для энтузиастов не так велик, и большие деньги там не заработаешь, однако по сложившейся традиции разработчики процессоров и видеокарт меряются силами именно там. И что делать AMD, если устрашающий процессор **Core 2 Extreme** одной левой побеждает самый мощный **Athlon 64 FX**?

Предложить нечто очень быстрое и в короткий срок, само собой, невозможно. Что делает **NVIDIA**, когда мощности одной видеокарты не хватает? Правильно, добавляет вторую! Также решила поступить и AMD, представив платформу **4x4**. Два двухъядерных процессора **Athlon 64 FX** должны составить достойную конкуренцию **Core 2 Extreme**.

Со слов AMD, игродельческие конторы воодушевлены платформой **4x4** и в разработке уже находятся несколько громких проектов. Появление первых материнских плат для **4x4** намечено на осень.

Больше, чем просто подражатель

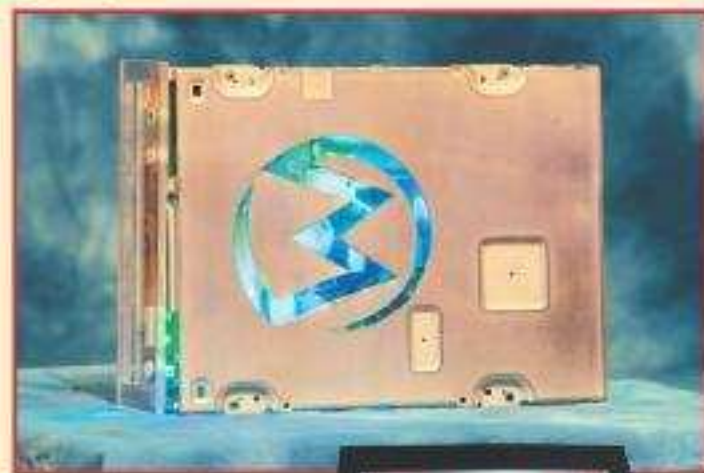


Сообразив, что на простых подделках **iPod** далеко не уедешь, китайские производители начали добавлять в свои медиаплееры функции, которых не хватает пользователям в **iPod**. Не нравится маленький экран **iPod**?

Обратите внимание на модель с незатейливым названием **Mini Player** от китайского производителя **Meizu**. Он обладает схожим с **iPod** дизайном, только диагональ дисплея у него увеличена и отсутствует сенсорное колесо. Благодаря использованию флэш-памяти вместо жесткого диска толщину **Mini Player** удалось довести до 10 мм.

Плеер воспроизводит видео в формате **XviD**, наравне с видео **Mini Player** воспроизводит **MP3**, **WMA**, **OGG** и **WAV**. Не забыли разработчики о фотографиях — плеер поддерживает форматы **BMP**, **JPG** и **GIF**. Каким-то образом инженерам

Итоги конкурса AKASA



Пришло время подвести итоги конкурса по моддингу оптического привода. Победителей у нас двое: **Дмитрий Казаков** сделал дневную (яркую) и ночную (чтобы в глазах не рябило) подсветки. **Денис Шуваев** обыграл привод в стиле аниме **Hellsing**.

Дмитрий Казаков заслуженно получает контрольную панель и 80-мм вентилятор с подсветкой от **AKASA**, а **Денис Шуваев** — катодные лампы, 120-мм вентилятор и USB-кабель (оба с подсветкой).

удалось довести время воспроизведения аудио до 20 часов, а видео — до 6 часов (обладатели **iPod Video** расстроены вздыхают).

Корпус **Mini Player** с передней стороны выполнен из пластика, тогда как заднюю часть покрывает металлическая пластина.

Технические характеристики:

Память: 1, 2, 4 Гбайт

Дисплей: OLED 2,4 дюйма (262 тыс. цветов)

Воспроизведение аудио: **MP3**, **WMA**, **OGG**, **WAV**

Воспроизведение видео: **XviD**

Просмотр файлов: **BMP**, **JPG** и **GIF**

Время работы: 20 часов аудио, 6 часов видео

Вес: 55 г

Война форматов не заканчивается



Что выбрать — **HD-DVD** или **Blu-ray**? Оба формата обладают сильными и слабыми сторонами. Пока консорциумы из разных лагерей вырабатывают новые стратегии, производители тихо анонсируют гибридные плееры, поддерживающие оба стандарта. Со слов представителя компании **Samsung**, подобный плеер появится ближе к концу года. **Samsung** была первой компанией, представившей **Blu-ray**-плеер на рынке и вполне вероятно, что именно она первой выпустит и гибридный плеер.

Тем временем пользователи рапортуют о первых впечатлениях от просмотра фильмов на новых носителях. Посетители зарубежных форумов считают, что **HD-DVD**-фильмы в данный момент немного опережают **Blu-ray** по качеству и

На диске

СВЕЖИЕ ДРАЙВЕРЫ И СОФТ ДЛЯ ЖЕЛЕЗА

ВИДЕОКАРТЫ

Ⓜ **NVIDIA ForceWare 91.31** — WHQL-релиз драйверов для видеокарт **NVIDIA**.

МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ

Ⓜ **Intel Chipset Software Installation Utility 8.0.1.1002** — новые драйверы для чипсетов **Intel**.

ОПТИЧЕСКИЕ ПРИВОДЫ И ЖЕСТКИЕ ДИСКИ

Ⓜ **Nero CD-DVD Speed 4.51.3** — утилита для тестирования скорости записи и чтения оптического привода.

СИСТЕМНЫЕ УТИЛИТЫ

Ⓜ **CPU-Z 1.35** — расскажет всю правду об установленном процессоре, памяти и системной плате.

Ⓜ **EVEREST Ultimate Edition 2006 2.81 Beta** — мощная программа, которая знает все о вашем компьютере.

Ⓜ **OverSoft CPU Informer 1.0 Beta** — небольшая утилита покажет информацию о процессоре.

Ⓜ **SiSoftware Sandra 2007 Lite 10.98** — всемирно известный сборник программ для диагностики и тестирования ПК.

возможностям. Если верить слухам, при производстве **Blu-ray**-болванок возникли проблемы — двухслойных дисков все нет. Именно поэтому фильмы записывают в более низком качестве.

Счастливики, видевшие технологии будущего в действии, считают, что торопиться с покупкой пока не стоит. Лучше подождать следующего года, когда большинство проблем будет решено.

MODNEWS.RU объявляет конкурс ворклогов!



Портал **MODNEWS.RU** объявляет конкурс, продлится он почти год. Что нужно сделать для того, чтобы принять участие в конкурсе?

Создайте что-нибудь уникальное — это может быть кастом-проект (созданный с чистого листа) или просто моддинг корпуса. Составьте подробный ворклог (описание всех работ) и сделайте фотографии своего творчества. Высылайте все на электронную почту — admin@modnews.ru.

Проект должен быть совершенно новым и незасвеченным, а если он уже бывал на публичных выставках, то не должен иметь опубликованного ворклога. За каждый ворклог, который будет опубликован на сайте, вы получите денежное вознаграждение, памятный кубок или призы!

Главный приз составит \$2000, также спонсоры предоставили компьютерные комплектующие и моддинг-товары на сумму \$5000. Итоги конкурса и раздача слонов состоятся 1 апреля следующего года (01.04.2007).

ШОКИРУЮЩАЯ АЗИЯ

Все новинки Computex 2006

Николай Арсеньев

Computex 2006 интересен и загадочен. Спросите почему? Ответ прост — ведь это экзотическая Азия! А именно Тайвань, Тайпей. Город встретил нас жарким облачным днем — высадившись с самолета, мы словно попали в сауну. Удивительно, но за все дни пребывания мы так и не видели солнца.

Вся выставка проходила вокруг культового места в Тайпее — башни 101. К слову сказать, это самое высокое здание в мире. Неподалеку от него расположены выставочные залы самого Computex. В Тайване не так много местных жителей знают английский язык, но скажи любому таксисту заветные «one-o-one» — и со стопроцентной вероятностью вы окажетесь на выставке.

Итак, прилетев в Тайпей и немного отдохнув, мы ринулись на выставку, которая спешила нас удивить новинками и новостями...

Грубая физическая борьба

Наибольший интерес вызвали видеокарты и все, что связано с этим. Удивляться этому вряд ли стоит, ведь именно этот компонент системы отвечает за качество графики, количество кадров в секунду... а с некоторых пор, похоже, займется обработкой физики.

Если основные партнеры NVIDIA в лице Foxconn, ASUS, GIGABYTE, MSI и многих других демонстрировали знакомые нам GeForce самых разных мастей, включая супердорогие

GeForce 7950 GX2, то ATI и Co выглядели куда как сильнее — амбиции канадцев растут не по дням, а по часам. ATI вполне удачно стартовала с технологией CrossFire, заручившись поддержкой Intel. Главные ее недостатки заключаются в необходимости соединительного кабеля и CrossFire-карты. Все эти мучения мы, скорее всего, забудем после появления нового поколения графических процессоров. В них будут встроены необходимые контроллеры для работы с CrossFire. Но даже не это вызвало ажиотаж — ATI заявила о том, что их видеокарты как никакие другие идеально подходят для расчета физических процессов в играх нового поколения. Вот здесь стоит немного пояснить: ситуация такова, что существуют два подхода к обсчету физики. Первой была AGEIA, показав специализированную PCI-карту и платный программный интерфейс PhysX. Представители компании довольно радужно смотрят в будущее, но право платить \$300 за плату, о существовании которой не знает абсолютное большинство игр, как минимум неразумно. NVIDIA и ATI пошли иным путем — они уверены, что их видеокарты очень неплохо могут справиться с обработкой физики, и заручились поддержкой разработчика Havok. Стоит сказать, что именно этот API наиболее популярен среди производителей игр, все новейшие игры с поддержкой Havok FX научатся нагружать видеокарту для своих целей. В

итоге расклад следующий — двое против одного! Не очень честно, но, по правде говоря, все равно — главное, чтобы мы, пользователи, были в выигрыше. Подход NVIDIA таков: для реализации расчетов физики необходима безумно дорогая система Quad-SLI. ATI же предлагает более гибкую схему — можно просто использовать CF-совместимую материнку, взять, например, Radeon X1900 XT и Radeon X1600 Pro. Первая будет отвечать за графику, а вторая за физику. По утверждениям представителей ATI, даже такая недорогая плата будет куда эффективней справляться с задачей, нежели та же PhysX-карта и даже GeForce 7950 GX2! На этом сюрпризы не заканчиваются, появится возможность устанавливать три видеокарты, две из которых будут работать на графику, третья — обрабатывать физику. Схема сложная, но куда более гибкая, чем предлагает нам NVIDIA.

Сказать, кто победит, а кто проиграет, невозможно. Разрешит спор лишь мировой судья в лице Microsoft, которая собирается со временем встроить свой программный интерфейс в DirectX 10, правда, не сразу.

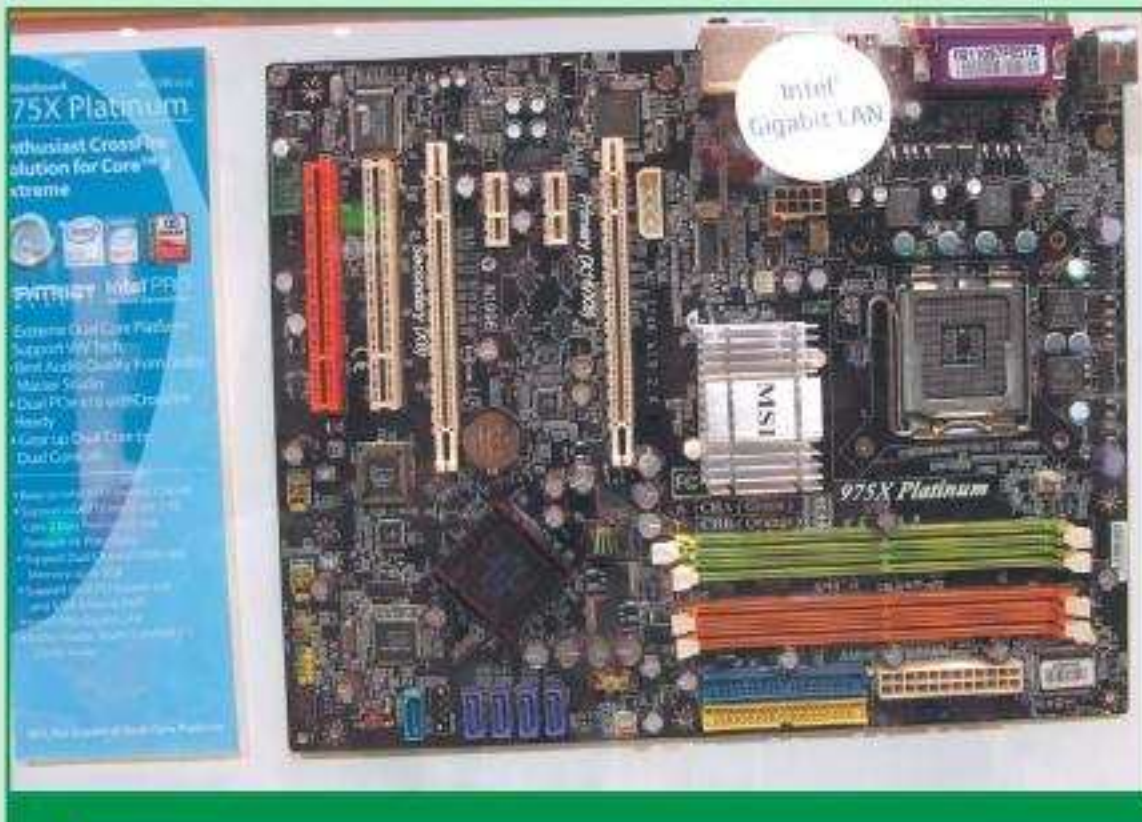
Но отойдем от битвы титанов и поговорим про новинки. На стенде Sapphire все было знакомо, основное внимание вызвала плата Radeon X1600 XT, получившая приставку Ultimate. Она использует систему охлаждения, знакомую нам по Radeon X800 GTO, но в отли-



Кулеры от Zalman используют почти все производители видеокарт.



Kingmax Super Stick — наверное, самая маленькая флешка в мире!



MSI 975X Platinum теперь поддерживает новые процессоры Core 2 Duo.

чие от нее в новой видеокарте так и использовали вентилятор. Без необходимости он работать не будет, его можно будет услышать только в случае, когда температура графического чипа будет слишком высока.

Компания **Albatron** умудрилась совместить не самые совместимые вещи — бесшумную систему охлаждения и высокую производительность в лице разогнанных версий **GeForce 7600 GS/GT. HIS** была одной из немногих компаний, которым было позволено использовать нестандартные кулеры для топовых Radeon X1900 XT/XTX. На нашей памяти только Sapphire отошла от этого правила со своей **Toxic Radeon X1900 XTX** с водяной системой охлаждения. Компании **Biostar** и **ECS** вынашивают свои планы по возвращению на рынок видеокарт — любопытно, что обе используют чипы исключительно от NVIDIA.

Больше ядер, хороших и разных

Многоядерность повсюду, и это факт, а дальше — больше. Уже не за горами 4-ядерные процессоры от Intel и AMD, но пока нам предстоит стать свидетелями возрождения Intel. Архитектура **NetBurst** принесла свои плоды и прибыль компании, но вместе с этим пришел, как ни парадоксально, и провал. Нынешние **Pentium 4** и

камни используют контроллер памяти DDR2 SDRAM. Возможно, причина кроется именно в этом.

Любой процессор бесполезен, если для него не найти достойной основы — системной платы. Здесь выставка преподнесла массу приятных сюрпризов. Можно было увидеть все что душе угодно! Для новейших процессоров Core 2 Duo уже сейчас существует немало чипсетов от самой Intel, NVIDIA, ATI и даже VIA.

NVIDIA представила **nForce 570 SLI** и **nForce 590 SLI**. Нововведений в самих чипсетах не так много — оба совместимы со всеми современными процессорами от Intel, поддерживают шину 1066 МГц, DDR2-память, HD-аудиокодеки (наконец-то!) и SLI в придачу. Изюминка старшего заключается в поддержке функции **SLI-Ready Memory** и технологии **DualNet**. Суть первой сводится к следующему — в продаже скоро появятся специальные модули памяти, если установить пару таких, то вам откроются новые возможности по разгону и настройке оперативки. DualNet позволит объединить пропускную способность двух гигабитных контроллеров в один, а также разгрузить процессор. Intel сделала акцент на линейке чипсетов **Intel 965**, в которую вошли бюджетные и мейнстрим-вариации. Для геймеров оптимальным выбором станет **Intel P965** с южным мостом **ICH8/ICH8R** либо уже знакомый **Intel 975X**. Парадокс заключается в

Pentium D не могут угнаться за более шустрыми и холодными **Athlon 64/64 X2/64 FX**.

На помощь пришло новое семейство — **Core 2 Duo** и **Core 2 Extreme**. В нем Intel удалось совместить высокую производительность, большой потенциал по частотам и малое энергопотребление. Ведь могут, когда захотят! У AMD получается несколько иная картина. После перехода на Socket AM2 их процессоры теперь греются сильнее. Как известно, новые

том, что у каждого есть свои плюсы и минусы. Все чипсеты Intel P965 будут поддерживать Core 2 Duo и использовать новый южный мост, в противовес Intel 975X может похвастаться наличием поддержки CrossFire по схеме PCIE x8 + PCIE x8, но южный мост у него более старый. Все усложняет и тот факт, что далеко не все платы на базе этого чипсета умеют работать с новым поколением процессоров. Получается довольно странная и запутанная ситуация. Остается надежда, что ATI все-таки разрешит использовать CrossFire на Intel P965, тем более что почти все производители материнок показали модели с двумя графическими портами!

От ATI толком мы ничего не увидели, но узнали, что под Core 2 Duo компания готовит чипсет **ATI RD600 — Radeon Xpress 3200 Intel Edition**. Официально о нем объявят, как только появится виновник торжества — процессор от Intel. RD600 будет мало греться благодаря тому, что он произведен по 90-нм технологии, поддерживать шину 1333 МГц и память DDR2-1066. При этом частоту системной шины и памяти можно задавать асинхронно — не будет никакой зависимости! ATI развила тему разгона — так, установив парочку Radeon X1900 XT, скорость шины PCIE может возрасти до 150 МГц против стандартных 100 МГц. Еще одним новшеством станет возможность поставить третью видеокарту, например Radeon X1600 Pro, которая будет отвечать за расчеты физики. Подобные материнские платы будут стоить примерно \$150. Нам же остается только ждать.

VIA довольно скромно и без помпы показала общественности чипсет **P4M900** под Intel. Внимание он привлек тем, что поддерживает фирменные процессоры **VIA C7**.

Под новейший Socket AM2 от AMD было показано множество системных плат — подробно о чипсетах от NVIDIA и ATI читайте в нашем обзоре! А пока мы пройдемся по наиболее интересным системным платам, представленным под Intel и AMD.

Уже традиционно сильно выглядела ASUS, компания взяла курс на «одомашнивание» компьютеров. В скором времени мы увидим серию плат с приставкой **Digital Home (DH)**. Идея в том, что кроме самой материнской платы вы получаете пульт ДУ, с помощью которого можно включать компьютер, регулировать скорость вентиляторов, управлять просмотром видео и т.д. Кроме



У Kingston в копилке есть DDR2-модули памяти с невероятной скоростью 1066 МГц.



ATI: скоро на мобильных телефонах можно будет играть даже в Sudeki.



Фоксconn и футбол — пока мы едины, мы непобедимы!

этого есть Wi-Fi-адаптер и возможность слушать музыку, подключив MP3-плеер к компьютеру, не включая его. Неожиданные и приятные особенности, надо сказать, правда, не очень понятно, почему компания представила платы только под Intel, при этом как дорогие, так и бюджетные, например **P5V-VM DH** на базе **VIA P4M890**. Для Socket AM2 компания представила мощную **M2N32-SLI Deluxe/Wireless Edition**, основанную на топовом nForce 590 SLI с использованием тепловых трубок, которая хороша тем, что также комплектуется Wi-Fi-адаптером и продвинутым микрофоном **Array Mic** — пригодится любителям игр и пообщаться через Skype. На базе обновленного Radeon Xpress 3200 была показана **M2R32-MVP Deluxe**, где в качестве южного моста использовали родной **SB600**.

Другой тяжеловес IT-индустрии — GIGABYTE — также отметился. Было показано множество плат, особенно много на чипсетах серии Intel 965. Звездой этого дефиле стала **GA-965P-DQ6**, которую трансформировали до такой степени, что плата из категории middle-end превратилась в шедевр уровня hi-end. Как и положено, она поддерживает все процессоры Intel современности (включая будущие четырехядерные), нет ни одного вентилятора, только тепловые трубки, качественные конденсаторы, 12-фазное питание и так далее в том же духе. Все это позволит получить максимальную производительность и высокий разгонный потенциал! В наличии два физических PCI-E x16, но одновременно они могут работать лишь по скоростной схеме x16 + x4. Таким образом, Intel дает понять, что если нужна CrossFire-система, то лучше все-таки использовать Intel 975X.

MSI сделала ставку на оба чипсета, не обойдя, конечно же, и платформы от AMD. Так, много внимания привлекала **K9N Diamond** (nForce 590 SLI). В ней использована система охлаждения на тепловых трубках, да еще и с вентилятором для более высокой надежности. Главный же козырь — использование аудиочипа **Creative Audigy SE**. Несомненно это самый лучший вариант, который можно сейчас увидеть в системных платах. Изюминкой этой материнки, а также **K9N SLI Platinum** и **K9N Neo** стала технология **Dual CoreCell**. Она способна проводить разгон, также осуществляет аппаратный мониторинг, умеет снижать температуру системы и уровень шума. Были и платы попроще — недорогая **K9NU Neo-V** на основе системного чипа **ULi M1697**.

Так, а что же Foxconn, которая так бодро вошла на рынок системных плат несколько лет назад? Да все в порядке — мы увидели обилие плат, есть и уникальные, например **975X7AB** с цифровым модулем питания и чипом **Fox One**, которые позволят максимально раскрыть потенциал системы. Да, совсем забыли, эта плата совместима все с тем же **Conroe**.

ECS не стала класть яйца в одну корзину и сделала ставку и на Intel 965, и на Intel 975X. Так, **PF24** на базе последнего знает о существовании Core 2 Duo и поддерживает CrossFire. Но более интересно другое: мы увидели эталонную плату **nForce 590 SLI Intel Edition** с двумя кулерами для системных чипов! Удивляет то, что далеко не везде можно было увидеть подобную материнку, не менее странно и то, что в ней используется активное охлаждение. Порадовала Biostar — компания, как и раньше, делает акцент на недорогие платы, но активно развивает и производительную T-серию, которая отличается расширенной функциональностью и возможностями разгона. Она по праву получила легендарный статус среди фанатов оверклокинга.

Прощай DDR, да здравствует DDR2!

После того как и AMD перешла на контроллер DDR2-памяти, первое поколение может спокойно отдыхать. Еще бы, ведь практически все новые чипсеты под Intel поддерживают DDR2 SDRAM, Socket AM2-процессоры по определению совместимы только с этим типом памяти. Вот и получается, что DDR SDRAM не при делах.

На стенде **A-DATA** мы были удивлены, проходя мимо DDR3 SDRAM модулей, но нет, девушка честно сказала, что это муляж и ждать первых образцов можно в конце года, да и то, если очень повезет. Главный же акцент был сделан на DDR/DDR2-память, как обычную, бюджетную, так и направленную на энтузиастов — с повышенными частотами и пониженными задержками. Не менее сильно смотрелся стенд **Kingston**, где нам показали DDR2-модули памяти с частотой 1066 МГц. Интересно и другое — именно память этого производителя мы видели в большинстве систем на этой выставке. С большим отставанием второе и третье место заняли **Corsair** и **ECZ**.



USB-тюнер AVerMedia можно носить с собой всюду.

Корпуса, кулера, все дела...

Эволюция водяных систем охлаждения по версии GIGABYTE продолжается. Речь идет о новой **Galaxy2** — производительность помпы составляет 400 л/ч, основным источником шума является вентилятор для процессора (20 дБ). Изначально система уже рассчитана на подключение водоблока не только для процессора, но и для системного чипа и видеокарты. Кстати, последние были замечены на соседнем стенде. Классические — воздушные — системы охлаждения также получили продолжение в лице кулера **3D Rocket II**, который вырос, получил второй вентилятор и теперь совместим с Socket AM2.

Не могли мы обойти стенд одного из лидеров этого рынка — **ThermalTake**. Количество новинок просто зашкаливает. Кроме старых знакомых корпусов вроде **Armor** и **Kandalf** увидели невероятный **Mozart Tx**, которому посвящен даже отдельный сайт (mozarttx.ecrm.com.tw). В него можно установить две материнки — одну ATX или BTX-плату и вторую стандарта Mini ITX. Спросите — зачем это нужно? Мы ответим: используя такой подход, в одном корпусе можно будет собрать одну мощную игровую систему, а вторую использовать для развлечений вроде просмотра фильмов, интернет-серфинга и т.д. Система охлаждения и внутренняя структура продумана досконально, есть даже фильтр воздуха. Говорить про обычные системы охлаждения даже как-то несподручно после этого, но все же отметим обилие кулеров для видеокарт. Оно и неудивительно, учитывая их всевозрастающую производительность, скорость и температуру. Тут была и **Tide Water Mini**, использованная в Sapphire Toxic Radeon X1900 XTX, и **Tide Water +**, которая рассчитана на работу сразу с двумя видеокартами! Новых кулеров для процессоров было немного — **Blue Orb FX** с подсветкой да **Orb Pro**, ребра которого пронизаны тепловыми трубками.

Ничуть не меньший ажиотаж был вокруг **Zalman**. Хотя компания позволила себе несколько расслабиться в последнее время, но ее позиции все еще сильны. Развивая идею **CNPS9500**, компания показала модификацию для Socket AM2, по ходу переокрасив его в черный цвет. Другой вариацией на тему стал **Fatal1ty FC-ZC9**, отличающийся большими размерами, уве-



Biostar вернулась на рынок видеокарт всерьез и надолго.

личным количеством пластин и 110-мм вентилятором. Были и более компактные модели — **CNPS8000**. Необычный и невысокий кулер с четырьмя тепловыми трубками, медной сердцевинной и алюминиевым радиатором. Очень интересно было бы изучить его детально. Развивая другие направления, Zalman представила кулеры для видеокарт. С первого взгляда становится ясно, что перед нами продукция именно Zalman, ведь они очень похожи на серию **CNPS7000/7700**, только более низкие и миниатюрные. Модели типа **VF700/900** очень популярны, то тут то там мы постоянно видели их — имена производителей видеокарт разные, но объединяют их кулеры от Zalman. Серия водяных систем охлаждения развивается и здесь, радиатор нового **RESERATOR 1 V2** получил в свое распоряжение тихий вентилятор. Крайне необычно выглядел **RESERATOR 2** — основной радиатор больше походит на обогреватель, разве что размерами поменьше.

Стенд японской **Scythe** находился, что называется, на отшибе, но это не значит, что там было не на что посмотреть. Популярный кулер **Ninja** получил свое развитие — его срезали почти наполовину. Вот так все просто. По соседству стоял **Ninja Copper**. Как можно догадаться из названия,

он выполнен полностью из меди, даже его многочисленные ребра. Пойдет ли эта модель в серию, неясно, но одно известно точно — придумать что-то лучше, чем классический **Ninja Plus**, инженерам компании пока не удалось. К их чести скажем, что они активно работают в этом направлении и сейчас их мысли сосредоточены на «heat lane» — это уже развитие всем знакомых тепловых трубок. Три проек-

тных модели кулеров используют одну широкую тепловую трубку. Пока остается гадать, увидим ли мы их в продаже. У ASUS также было чем поживиться. В этой индустрии явно кризис новых имен, повсюду сиквелы, вот появился новый **Silent Square**, но с приставкой **Pro**. К счастью, есть и новые имена — например, **Silent Knight**. Конструкция очень интересна: в центре установлен вентилятор, по обе стороны медный радиатор с тепловыми трубками, которые идут к основанию. Смотрится многообещающе. Экспозиция Foxconn была обширна, но основной акцент был сделан на стандартные модели.

Мобильность прежде всего

Растущая популярность **Sony PSP** и **Nintendo DS** не дает покоя многим компаниям. На выставке CeBIT в этом году **iriver** выдала нагору несколько прототипов на любой вкус — один умел ловить ТВ-сигнал, у другого была встроена клавиатура, а третий был призван составить конкуренцию существующим мобильным консолям. Вот и Kingston решила попробовать свои силы. Модель **K-PEX** обладает тонким и стильным дизайном, экран большой и расположен по центру, по бокам находятся основные кнопки навигации и управления. Объем встро-

енной памяти равен 1 или 2 Гбайт, есть разъем для карт miniSD. Само устройство поддерживает такие форматы, как ASF, MP3, WMA, OGG, WAV, AVI, MPEG-1/2/4, JPEG и TXT, а будут еще и игры! MSI занялась выпуском мультимедиа-устройств давно и продолжает развивать это направление. Вот взять, например, **D310** — устройство умеет проигрывать MPEG-4 и принимать цифровое телевидение. Очень элегантно смотрелись новые MP3-плееры, особенно **Mega Player 552** с черно-металлическим корпусом и ярким экраном.

Казалось бы, тема флэш-памяти давно раскрыта, но нет, есть еще порох в пороховницах. **Transcend** выпустила компактную модель флэшки, которая умеет распознавать хозяина по отпечаткам пальцев — **JetFlash 210**. У **Kingmax** был свой козырь в лице **Super Stick**. Она совсем крохотная и по ширине не превышает размеров USB-разъема, меж тем ее емкость может достигать 2 Гбайт! Внушает, но огорчает то, что неизвестно, когда этот продукт появится в России... Продолжая тему USB-гаджетов, вспомним про **AVerMedia**, которая известна своими тюнерами. Так вот, им удалось уложить его в коробочку с USB-разъемом. Но здесь компания не была одинока — **Compro** также могла похвастаться подобной диковинкой, правда, **VideoMate U500** умеет работать только с цифровым телевидением, которого у нас еще нет.

Представители ATI гордо подвели нас к некоему устройству, напоминающему мобильный телефон-переросток. Так чем же здесь хвастаться, мы задались вопросом, но ответ нашелся быстро — на нем можно поиграть в трехмерную версию **Sudeki**. Изображение было очень качественным и плавным. Это большой шаг вперед для мобильных устройств!



Поездка в экзотическую Азию заканчивалась, и нам предстоял долгий перелет в родные пенаты. Сказать, что мы увидели многое, — не сказать ничего. Все впечатления и эмоции передать невозможно, но вы узнали все самое интересное! Ну а пока мы будем ожидать все это обилие новинок в России.

AVerMedia
www.avermedia.ru

Наблюдай за лучшими!

Fun Free Happy



▲ AVerTV Studio 505/507 series



▲ AVerTV Hybrid+FM CardBus



▲ AVerTV Box9

ВЕЧНАЯ ЭВОЛЮЦИЯ

Тестирование платформы AMD Socket AM2

Дмитрий Колганов

Война за рынок процессоров набирает обороты. Многие еще помнят времена, когда Intel со своей линейкой процессоров являлась бессменным лидером. Сейчас все по-другому, за последние годы ее конкурент в лице AMD смог вырвать пальму первенства...

В ближайшее время мы с вами будем наблюдать преинтереснейшую картину. AMD продолжила наращивать производственный потенциал и выкатила новую платформу под названием **Socket AM2**. Intel не отстает и в момент, когда вы будете читать эти строки, уже должна будет представить абсолютно новые процессоры **Core 2 Duo**, более известные как **Conroe**. Что из этого получится — пока предугадать сложно, но первые прогнозы мы сделаем уже сейчас, ведь к нам на тесты попала материнская плата **MSI K9N SLI Platinum** и процессор **Athlon 64 X2 4000+** под тот самый Socket AM2.

Не сокетом единым

Итак, AMD наконец-то соизволила представить нам свои новейшие разработки в области процессоров. Слухи о Socket AM2 ходили давно, но первые официальные данные появились лишь в конце прошлого года, а в продажу Socket AM2 поступил только в середине лета.

В качестве основных достоинств новой платформы AMD называет поддержку 64-

SOCKET 939 VS. SOCKET AM2		
Процессор	AMD Athlon 64 FX-60 (Socket 939, 2,6 ГГц, 2x1 Мбайт)	AMD Athlon 64 X2 4000+ (Socket AM2, 2,0 ГГц, 2x1 Мбайт)
Системная плата	ASUS A8R32-MVP Deluxe (ATI Radeon CrossFire Xpress 3200 + ULI M1575)	MSI K9N SLI Platinum (NVIDIA nForce 570 SLI)
Память	Corsair TwinXP 1024—3200XL (2.2.2.5) 2x512 Мбайт	Kingston HyperX KH8500D2K2/1G (5.5.5.12) 2x512 Мбайт
Видеокарта	GIGABYTE GV-NX79X512DB-RH 512 Мбайт (PCIЕ x16, GeForce 7900 GTX)	
Жесткий диск	Western Digital WD1200JS 120 Гбайт (Serial ATA, 8 Мбайт)	
Оптический привод	NEC ND-3540A (IDE)	
Блок питания	Sunbeam NUUO (500 Вт)	
Операционная система	Windows XP Pro SP2, DirectX 9.1c	

PCMARK05 1.10				
Тип теста	CPU	Memory	HDD	Overall
AMD Athlon 64 FX-60 (Socket 939, 2,0 ГГц)	4085	3530	5048	5339
AMD Athlon 64 X2 4000+ (Socket AM2, 2,0 ГГц)	4097	3796	5152	5370

разрядных приложений и технологии **Cool & Quiet** (все до боли знакомо), центральным же событием называется переход на DDR2 SDRAM. Пока процессоры производят по 90-нм техпроцессу, но в скором времени — по окончании работ на Fab36 и Fab30 — планируется переход на 65-нм. Это позволит сни-

зить тепловыделение новых процессоров и их энергопотребление.

Сейчас процессоры AMD можно разделить на три категории. К первой относятся мощные двоядерники, в список которых вошли линейки на основе ядра **Windsor** — **Athlon 64 X2** и **Athlon 64 FX**. Во вторую категорию включили одоядерные **Athlon 64** на базе **Orleans**. Ну а третья категория — это бюджетные **Sempron** на основе **Manila**. Все эти процессоры поддерживают вышеозначенные технологии, но наиболее продвинутые наделены также функцией виртуализации **Pacifica** — правда, вряд ли она будет нужна каждый день.

Появление нового контроллера памяти и, как следствие, поддержка нового типа памяти — главное и, в принципе, единственное преимущество Socket AM2 перед старой платформой. С нашей точки зрения, делать упор исключительно на поддержку DDR2 SDRAM не самое рациональное решение, особенно учитывая приближающийся выход Conroe.

Склероз нам не грозит

Память DDR2 SDRAM находится на рынке уже более двух лет. До сегодняшнего дня ее поддерживала только Intel. В качестве главных особенностей данного вида ОЗУ значится сниженный уровень энерго-



Athlon 64 4000+ под Socket AM2 почти во всем повторяет старые аналоги. Единственное отличие — новый контроллер памяти.

Рай наяву

Перед появлением в продаже первых nForce 5 всплыла информация о том, что эти наборы логики будут работать с некой программой сертификации под названием **Tritium**, также известной как **Trinity**. Предполагалось, что NVIDIA будет выдавать производителям графических ускорителей и памяти сертификат о том, что их платформы соответствуют неким требованиям и гнаться будут без проблем. Как обычно, до появления официальной информации NVIDIA полностью открещивалась от этих слухов.

Tritium все-таки существует, но официального названия не имеет. Вместо нее — те самые технологии LinkBoost, SLI-Ready Memory, DualNet и FirstPacket, о которых мы писали в тексте. Так что ожидать появления в продаже плат с надписью «Tritium Certified» не стоит, все это уже заложено на уровне набора логики.

WINRAR 3.51 (КБ/с)

AMD Athlon 64 FX-60 (Socket 939, 2,0 ГГц)	505
AMD Athlon 64 X2 4000+ (Socket AM2, 2,0 ГГц)	503

потребления, дешевизна в производстве, высокая скорость, возможность разместить на одном модуле большую по емкости память. Первый пункт к жизненным реалиям не имеет никакого отношения. Плюс-минус вольт для настольного компьютера не играет существенной роли, что же касается дешевизны производства, то долгое время мы этого на практике наблюдать не могли — цены на DDR2 SDRAM лишь недавно упали до приемлемого уровня. Теоретически переход на DDR2-память был возможен еще в начале прошлого года, но AMD дотянула до второго квартала текущего года. С чем это связано — и будем сейчас разбираться.

Со времени появления DDR2 утекло больше двух лет. Два года назад цены на нее превышали все разумные пределы. Стоя в несколько раз дороже привычных DDR-модулей, она не давала ощутимого прироста производительности. Всему виной были слишком высокие уровни задержек, не позволяющие раскрыть ей весь потенциал. Сейчас ситуация исправилась, да и стоимость чипов упала. К этому моменту AMD как раз и подгадала выпуск Socket AM2.

Учитывая то, что DDR2 SDRAM в течение всего времени активно поддерживала Intel, AMD удалось прийти на уже подготовленную почву и начать продвижение новой платформы, не утруждая себя объяснениями на тему «зачем и почему» нужно переходить на новый тип памяти.

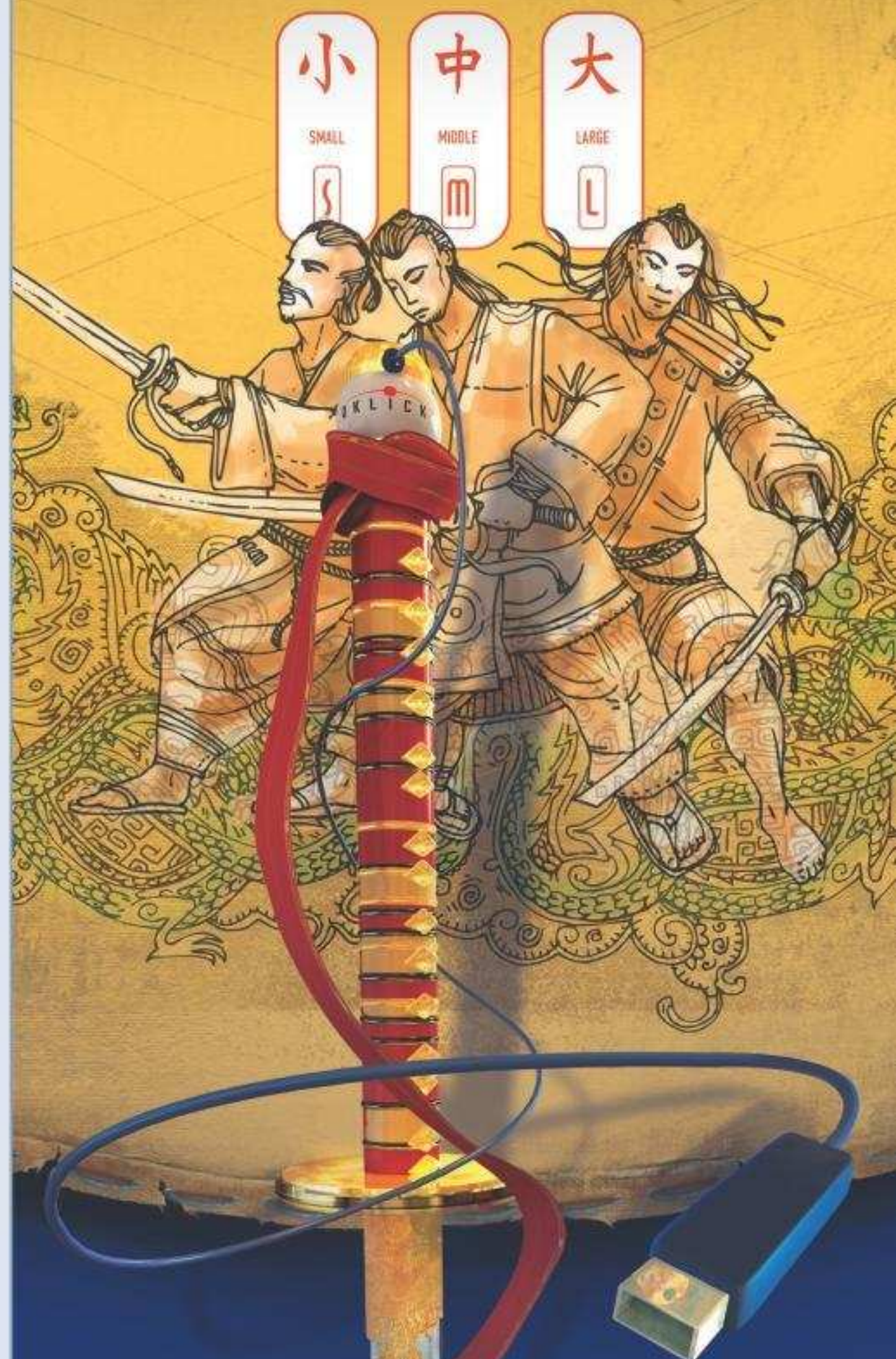
Ставки сделаны, ставок больше нет

Перед покупкой новейшего процессора от AMD придется озаботиться и приобретением новой материнской платы. Интересно, что под новый слот многие производители выпускают несколько переделанные старые версии плат. Обусловлено это тем, что на микроархитектуре K8, которую AMD взяла на вооружение еще в 2003 году, используется встроенный контроллер памяти.



nForce 5xx обладает широчайшими возможностями расширения.

ПРОТЯНИ РУКУ УДОБСТВУ



Когда-то в древности Великий Учитель решил испытать своих учеников, предложив им выбрать для себя меч. Один из них выбрал легкий меч, надеясь сохранить силы в долгом походе. Другой выбрал длинный меч, надеясь поразить им больше противников с безопасного расстояния. Но самым мудрым оказался третий ученик, который выбрал для себя самый удобный меч, ставший продолжением его руки.

Удобство — вот разумный выбор!

oklick 780L
Multimedia Keyboard



oklick 323 M
Optical Mouse

www.oklick.ru

©товар сертифицирован

OKCLICK

DOOM 3 1.3 (DEMO1)			
Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200
AMD Athlon 64 FX-60 (Socket 939, 2,0 ГГц)	97,1	97,0	96,1
AMD Athlon 64 X2 4000+ (Socket AM2, 2,0 ГГц)	99,2	99,3	97,9
F.E.A.R. 1.04			
Разрешение	1024x768	1280x960	1600x1200
AMD Athlon 64 FX-60 (Socket 939, 2,0 ГГц)	93	87	72
AMD Athlon 64 X2 4000+ (Socket AM2, 2,0 ГГц)	98	91	74
SERIOUS SAM 2 2.068.00 (SHIELD GENERATOR28)			
Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200
AMD Athlon 64 FX-60 (Socket 939, 2,0 ГГц)	93,4	93,5	82,0
AMD Athlon 64 X2 4000+ (Socket AM2, 2,0 ГГц)	96,2	94,6	82,7

3DMARK05 1.20		
	CPU	Overall
AMD Athlon 64 FX-60 (Socket 939, 2,0 ГГц)	5274	9839
AMD Athlon 64 X2 4000+ (Socket AM2, 2,0 ГГц)	6063	9909
3DMARK05 1.20		
	CPU	Overall
AMD Athlon 64 FX-60 (Socket 939, 2,0 ГГц)	1512	5721
AMD Athlon 64 X2 4000+ (Socket AM2, 2,0 ГГц)	1528	5740



Новый чипсет ATI наконец-то обзавелся стоящим южным мостом!

Ту же архитектуру используют и в новых процессорах для Socket AM2. Подобное решение, в принципе, снимает какие-либо требования к изменениям в наборах логики — производителям нужно лишь заменить слот под процессор и обеспечить возможность использования DDR2-памяти.

Какие-то реальные изменения в устройство материнских плат привнесли лишь ATI и NVIDIA, точнее, что они просто приурочили выпуск новых наборов логики к выходу Socket AM2. Диктуется это, скорее всего, маркетинговыми соображениями.

Компания ATI представила на суд общественности обновленный **Radeon CrossFire Xpress 3200**. Его основной особенностью является измененный южный мост под названием **SB600**, который ждали уже давно, — эта часть у ATI всегда хромала на обе ноги. Новый южный мост получил улучшенный контроллер для работы с Serial ATA II и USB 2.0. Отныне проблемы при работе универсальной шины исключены, количество поддерживаемых портов USB 2.0 увеличили до 10 штук. Инженеры привнесли и полноценную поддержку SATA 300, правда, максимальное число используемых жестких дисков на SATA II по-прежнему равняется четырем — мечтать о RAID-массивах пятого уровня пока рано. Избавились в южном мосте и от сетевых воз-

можностей, а количество портов PATA-133 сократили до одного. К плате можно подключить до шести PCI-устройств. Аппаратный мониторинг, присутствовавший в предыдущих версиях чипсетов, остался, для вывода звука используется 8-канальный кодек класса High Definition Audio (HDA).

По традиции южный и северный мосты соединяются посредством шины **A-Link Xpress II** с пропускной способностью до 2 Гбайт/с. Северный мост отвечает за работу с PCI Express x16 и PCI Express x1. Производятся новые CrossFire Xpress 3200 по 0,11-мкм технологии, что позволяет снизить уровень тепловыделения — достаточно установить пару алюминиевых радиаторов и никакого тебе шума. Стоит отметить, что появился еще чип **Radeon Xpress 1100** с дискретной графикой на основе **Radeon X300**.

Компания NVIDIA представила свежие наборы логики **nForce 5xx**. Новые решения основаны на двух чипах — **Media and Communication Processor (MCP)** и **System Performance Processor (SPP)**. Первый используется в качестве северного моста и ничего кроме работы с процессором и одной PCI Express x16 не делает. Второй же работает с дополнительной шиной PCI Express x16, и не только — еще он отвечает за четыре шины PCI Express x1. Соединены мосты посредством шины **HyperTransport**.

Количество USB-портов составляет 10 штук, общее количество PCI-устройств равняется пяти, то есть на одно меньше, чем у ATI. SATA-контроллер поддерживает до шести SATA II-дисков, что позволяет организовать RAID-массив 5-го уровня. Поддерживается и 8-канальный HD-звук.

Серьезные изменения произошли и с сетевым контроллером, шинами PCI Express x16 и ОЗУ. Для подключения к Сети у nForce 5 есть два порта с максимальной пропускной способнос-

тью 1 Гбит/с каждый. Подключив оба, можно вдвое увеличить скорость передачи данных (эта технология получила немудреное название **DualNet**). Вторая технология называется **FirstPacket** — она позволяет распределить приоритет на передачу данных для разных программ. Таким образом, скорость сетевых игр должна вроде как увеличиться. Правда, распространяется это лишь на исходящие пакеты, упорядочить хаос, царящий во входящих данных, невозможно в принципе. Следующим, до чего добрались руки инженеров NVIDIA, стали шины PCI Express x16. Новая технология **LinkBoost** позволяет ускорить работу графической подсистемы в SLI-режиме. При установке второй видеокарты система автоматически повышает пропускную способность PCI Express x16 и HyperTransport между MCP и SPP. По заверениям разработчиков, это позволяет добиться 25% прироста производительности. Последним серьезным добавлением является технология **SLI-Ready Memory**. Она позволит добраться до настроек второстепенных задержек памяти — чтобы добиться максимальной производительности. Далеко не все модули памяти будут поддерживать этот режим.

Как и ATI, NVIDIA удалось сократить уровень тепловыделения и использовать для охлаждения пассивную систему. По аналогии с прошлым поколением чипсетов NVIDIA разделила nForce 5 на категории. В качестве младшего представителя выступает **nForce 550**. Он не поддерживает ни одну из новых технологий и способен работать лишь с четырьмя SATA. Следующим по старшинству идет **nForce 570 Ultra**. В него включена поддержка шести портов SATA, а также работа с FirstPacket и DualNet. Дальше значится **nForce 570 SLI**. Чипсеты на его базе обладают всеми преимуществами пятой серии от NVIDIA, но в SLI-режиме шины PCI Express x16 работают как x8. Ну и последний, топовый, вариант под названием **nForce 590 SLI** не имеет никаких ограничений, даже в SLI-режиме обе видеокарты получают свои законные 16 линий PCI Express.

Кондиционеры не пройдут

В настоящее время тепловыделение новых процессоров под Socket AM2 превышает тепловыделение их предшественников. AMD не стала полностью перекладывать эту проблему на изготовителей систем охлаждения, а выпустила процессоры с пониженным тепловыделением. Такие модели получили маркировку **Energy Efficient**. Фактически инженеры компании несколько доработали существующие процессоры, снизив термопакет до 65 Вт против сегодняшних 89 Вт, а у младших процессоров со стандартных 62 Вт снизили до 35 Вт. Правда, за прохладу и потенциальную возможность разгона придется доплачивать. Цены на модели с индексом EE будут выше на 10—30% в зависимости от процессора.

Стоит отметить, что для снижения тепловыделения AMD продолжает использовать технологию **Cool & Quiet**. В ее основе лежит принцип снижения частоты в то время, когда его ресурсы используются не на полную мощность.

В путь-дорогу

Для тестов нового сокета мы получили материнскую плату MSI K9N SLI Platinum на чипсете nForce 570 SLI. Первое впечатление: плата ничем не отличается от своих анало-

гов под процессоры AMD. Текстолист выкрашен в черный цвет, куча различных разъемов. Единственное, что сразу бросается в глаза, так это использование достаточно про-

стой по своей конструкции пассивной системы охлаждения.

На первый взгляд перед нами Socket 940, используемый в серверах. Лишь немного изменены положения входов под контакты — вставить в них что-либо иное не получится. Видоизменилось крепление кулера, теперь рамка под него крепится сразу четырьмя винтами, а не двумя, как это было ранее. Если раньше на рамке для крепления кулера было по три выступа с каждой стороны, то сейчас остался только один с каждой из сторон. Таким образом, производителям систем охлаждения придется видоизменять свои продукты под новые требования, правда, в большинстве случаев подойдут и кулеры под Socket 939. К примеру, мы без проблем поставили AKASA AK862, который официально не совместим с новым процессорным разъемом. Трудности с установкой будут испытывать лишь обладатели вентиляторов с уникальными системами крепления.

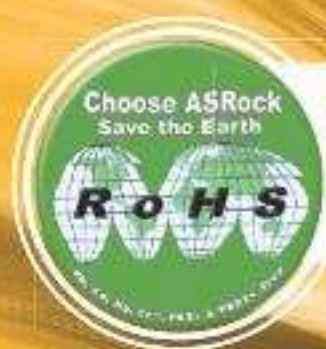
На этом все, больше ничего интересного на этой плате найти не удалось. Входы/выходы полностью соответствуют стандартам nForce 5, о котором мы рассказывали выше, так что повторяться не будем.

На новую плату мы установили процессор Athlon 64 X2 4000+ (2,0 ГГц). Это один из младших представителей двухъядерных процессоров от AMD с кэшем памяти второго уровня 1 Мб на каждое ядро. Внешне он ничем не отличается от обычных Socket 939-процессоров, если не считать большее количество ножек.

Для такой системы мы подобрали достойную память — Kingston HyperX KHX8500D2K2/1G.



MSI K9N SLI Platinum внешне почти ничем не отличается от плат на базе nForce4 SLI.



AM2NF4G-SATA2



Сокет AM2 940-Pin для процессоров AMD Athlon™ 64 / 64FX / 64X2 и Sempron
На базе чипсетов nVidia GeForce 6100, nVidia nForce 410 MCP

- Поддерживает частоту шины FSB 1000МГц (2.0ГТ/с), технологии Hyper-Transport и AMD Cool'n'Quiet
- Интегрированный графический VGA-контроллер NV44, поддержка DX9.0, Pixel Shader 3.0, макс. объем разделяемой памяти 128 Мб
- Поддерживает двухканальную память DDRII800/667/533 с 4-я слотами DIMM, максимальным объемом до 8Гб
- Слот PCI Express x 16 для контроллера VGA
- Слот PCI Express x 1
- 2 x SerialATA II 3,0Гбит/с, поддерживает RAID (RAID 0, 1, JBOD), поддержка горячего подключения "Hot Plug", 2 IDE порта ATA133
- 7.1-канальный высококачественный звук
- Логотип Windows Vista™ Premium, Hardware Ready



ASRock Эксперт в Windows Vista™



Москва
Тел. (095) 234-9939
Санкт-Петербург
Тел. (812) 718-6222
<http://www.elko.ru>



Москва
Тел. (095) 995-2575
Санкт-Петербург
Тел. (812) 324-2860
<http://www.ocs.ru>



Москва
Тел./факс (095) 974-3333
<http://www.niks.ru>



Москва
Тел. (095) 775-7566
Санкт-Петербург
Тел. (812) 336-3777
<http://www.ultracom.ru>

ASRock
www.asrock.com



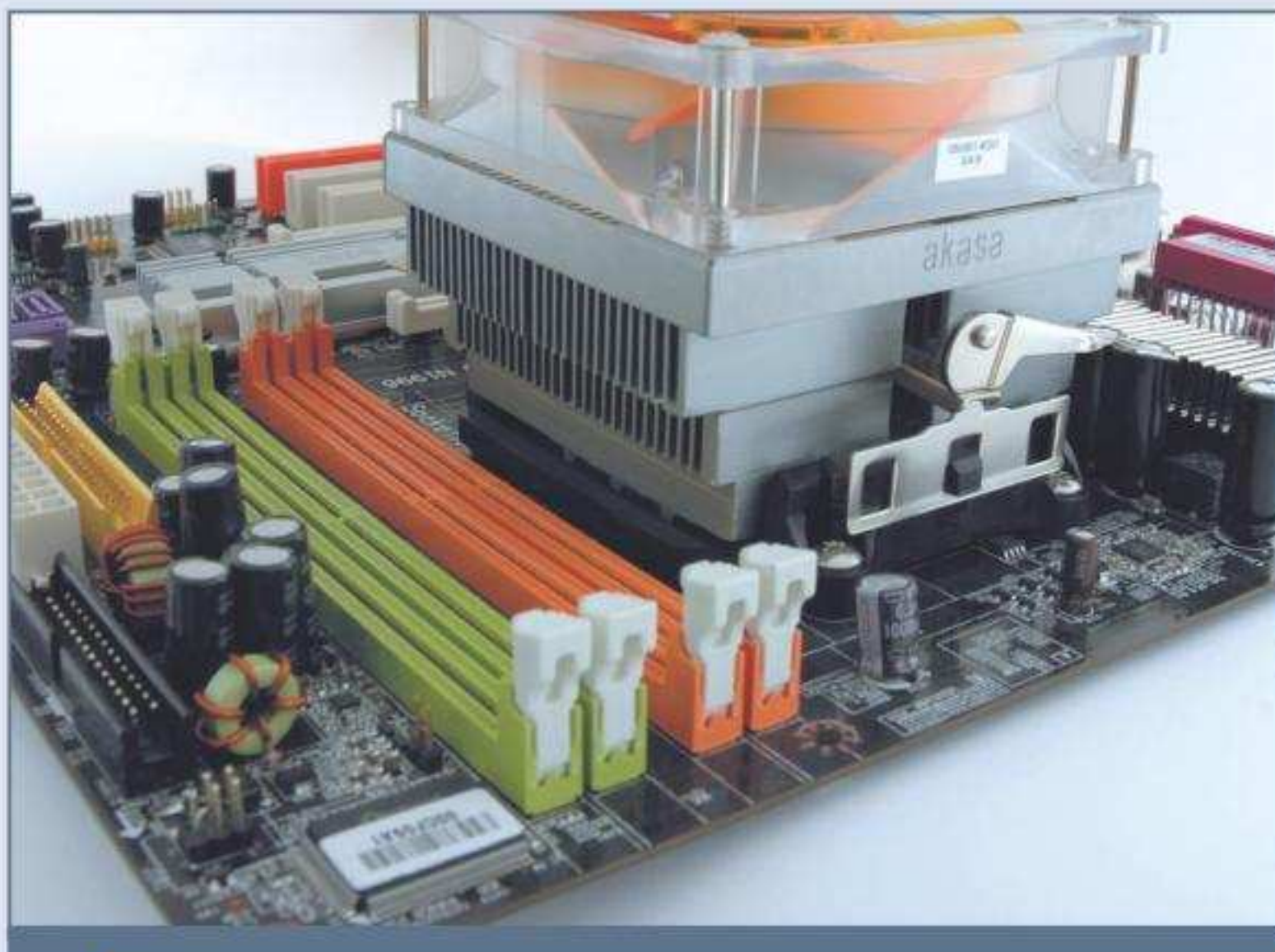
Виртуализация в массы ?

Старшие модели линейки процессоров под Socket AM2 получили поддержку виртуализации под кодовым названием **Pacifica**. О виртуализации в последнее время говорят очень много.

Впервые об этой технологии заговорила компания Intel, включив в свои процессоры функцию **VT**, ранее известную как **Vanderpool**. Данная технология позволяет разделить ресурсы всей системы под задачи разных приложений. Дело в том, что сейчас полностью загрузить процессор и использовать все его ресурсы не способна ни одна программа. Технология виртуализации должна исправить этот недостаток.

На компьютере с поддержкой Intel VT или AMD Pacifica можно запустить сразу две операционные системы. Каждой из них будет выделена своя часть производственных ресурсов компьютера, и работать они будут независимо друг от друга.

Сейчас поддержкой виртуализации занимается такой монстр, как **Microsoft**, поэтому на этот раз все может и получиться, и две ОС на одной машине заработают. Другой вопрос — а зачем оно надо в домашних условиях?



Кулер AKASA AK862 без проблем встал на Socket AM2.

Данные модули памяти рассчитаны на работу на частоте 1066 МГц, но встроенный контроллер новых процессоров может работать только с DDR2-800, так что им пришлось подстраиваться под эту частоту.

Принимая во внимание то, что тестировать новую платформу в отсутствие конкурента бессмысленно, мы решили собрать похожую систему, но только на базе Socket 939. С памятью и материнкой все определились быстро. В роли системной платы выступила **ASUS A8R32-MVP Deluxe (Radeon CrossFire Xpress 3200)**, затем установили DDR-модули **Corsair TwinXP 1024-3200XL** с минимальными таймингами — 2.2.2.5. Неувязочка произошла лишь с подбором процессора. В редакции оказался только **Athlon 64 FX-60**, который работает на скорости 2,6 ГГц. Напрямую сталкивать его с Athlon 64 X2 4000+ нельзя, но, к счастью, у всех процессоров AMD множитель можно понижать, поэтому мы и выставили значение 10 и получили желаемую частоту — 2,0 ГГц.

За графику в обеих системах отвечала мощная видеокарта **GIGABYTE GV-NX79X512DB-RH** на базе **NVIDIA GeForce 7900 GTX**.

Надежда умирает последней

Имея на руках две сходные по производительности системы, мы приступили к тестам. Для разогрева прогнали **PCMark05**. Результаты нас несколько озадачили: прирост произ-

водительности по сравнению с Socket 939 есть, причем по всем показателям. Но преимущество ничтожно мало — один-два процента на практике ничего не дадут.

Вторым заданием стала архивация данных при помощи **WinRAR**. Этот тест был выбран нами не случайно. Архиватор предъявляет нешуточные претензии к скорости памяти. Тут-то мы и надеялись увидеть преимущество Socket AM2 над Socket 939. Но получилось наоборот — скорость архивации данных оказалась выше у более старой платформы. Опять же разница оказалась минимальной, и ее вполне можно списать на погрешности.

Оставив в стороне чисто рабочие программы, мы обратились к **3DMark05** и **3DMark06**. В обоих тестах победила система на базе Socket AM2, однако разрыв не позволяет говорить о том, что Socket AM2 дает какие-то реальные преимущества. Интересно, что в тестах процессора в **3DMark05** новая платформа показала феноменальный результат, но уже в **3DMark06** этого мы не увидели.

На то, что связка Socket AM2 + DDR2 SDRAM нас сможет удивить в играх, мы уже и не надеялись. И в общем-то правильно делали. Новая платформа показала более высокие результаты, но в высоких разрешениях разница сводится к минимуму, хотя вот в **F.E.A.R.** при разрешении 1024x768 процессор Athlon 64 X2 4000+ опередил соперника на 5 кадров — вполне достойный результат.

Получив окончательные результаты тестов, мы поняли, что сваливать все на нетребовательность конкретных приложений к пропускной способности памяти не получится. Причина кроется в чем-то ином. Мы запустили синтетический тест на скорость памяти в **EVEREST Ultimate Edition 2006 2.81 Beta** — и оказалось, что DDR2-800, которая потенциально может передавать 12,8 Гбайт/с, выдает всего 6,3 Гбайт/с. Последняя цифра больше соответствует максимально возможной скорости DDR SDRAM...

Как видно, некоторое, хоть и незначительное преимущество новый тип памяти все-таки дает. Маленький разрыв обусловлен не самым мощным процессором, использованным нами. При подключении ЦП с более высокими тактовыми частотами скорость памяти будет расти и преимущество Socket AM2 над Socket 939 станет более явным.

К сожалению, разогнать новую систему нам не удалось, и виновата в этом ее некоторая сырость. Стоит отметить, что новые процессоры под Socket AM2 греются сильнее, нежели их предшественники, но, к счастью, тепловыделение не превышает разумных границ.

Элементарно, Ватсон

Результаты тестирования утвердили наши предположения относительно того, что делать ставку лишь на использование нового типа памяти не слишком разумно. Ощутимое преимущество над старыми процессорами дают только старшие модели ЦП от AMD, до которых мы еще доберемся.

К вопросу о том, так ли нужен был переход на новый тип памяти, можно относиться по-разному. С одной стороны, компания вполне могла бы обойтись и без этого, сосредоточившись на переходе на 65-нм техпроцесс и встроить DDR2-контроллер уже в новом поколении своих процессоров. С другой стороны, AMD и так слишком долго тянула с переходом на DDR2 SDRAM — индустрия уже готова забыть о DDR-памяти.

Неправильным со стороны AMD можно считать лишь то, что она дала нам старые процессоры под видом новых. Замена контроллера памяти мало что дает, особенно в преддверии выхода грозного Conroe.

В общем, переход на Socket AM2 можно считать разумным, если вы собираетесь покупать компьютер с нуля, в любом другом случае это будет неоправданно. В ближайших номерах мы обязательно вернемся к этой теме и продолжим тесты новых процессоров и системных плат для них.

Погрузись в мир великолепной графики!



AGP

X1600PRO 256MB DDR2

Шина: AGP

Память: 256MB/128бит DDR2

Поддержка Dual-link DVI и TV-Out



X800GTO 256MB DDR

Шина: PCI-E

Память: 256MB/256бит DDR

Поддержка DVI и TV-Out



7900GT Sonic 512MB GDDR3

Overclocking Edition

Шина: PCI-E

Память: 512MB/256бит GDDR3

Поддержка Dual-link DVI и TV-Out



7600GT 256MB GDDR3

Шина: PCI-E

Память: 256MB/128бит GDDR3

Поддержка Dual-link DVI и TV-Out



Дистрибуторы :



ПОКОРЕНИЕ ВЫСОТ ПО-РУССКИ

История процессора «Эльбрус-2000»

Павел Шубский

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

1991 стал переломным в истории нашей страны — в небытие ушла могущественная сверхдержава, именуемая СССР. Робко скрипнув, упали остатки железного занавеса, открыв жителям теперь уже России новые возможности. Меж тем СССР унес с собой и эпоху всестороннего развития науки и техники. Наибольшее финансирование в советские годы получали военные, но не оставалась без внимания и сфера высоких технологий.

Идей было много — хороших и разных, но как это часто бывает, реализация подкачала. Разработанные к 1991 году советские суперкомпьютеры использовали с одной стороны мощную архитектуру, а с другой — допотопную техническую базу. Увы, делать все и сразу, при этом одинаково хорошо невозможно. С падением железного занавеса российский рынок открылся для зарубежных разработчиков суперкомпьютеров — Sun, IBM, Hewlett-Packard.

После развала СССР лучшие советские умы собрались под знаменами «Московского центра SPARC-технологий» («МЦСТ»), где началась работа над процессором нового поколения «Эльбрус 2000», который должен был стать могильщиком заморских Itanium и PowerPC.

К 1991 году история компьютеров «Эльбрус» уже насчитывала тринадцать лет. «Эльбрус-1» (производительность 15 млн операций в секунду) появился в далеком 1978 году. Этот суперкомпьютер опередил свое время на много лет. Его наследник — «Эльбрус-2» — был разработан в первой половине 80-х годов. Мощность восьмипроцессорных монстров возросла практически в десять раз (125 млн операций в секунду), но за все нужно платить — чтобы охладить пылкий нрав этих раскаленных камней, пришлось использовать водяное охлаждение. Подобных компьютеров было выпущено всего 27, а 10-процессорных систем и того меньше — три штуки.

Обе версии «Эльбруса» использовали операционную систему «Эль-76», разработанную советскими учеными. Язык класса ассемблер отсутствовал, для программирования использовался «Автокод Эльбрус Эль-76». О совместимости с заморскими ОС не могло быть и речи, да и ни к чему она была в советские времена.

С 1985 года началась современная история высоких технологий. Именно в это время (тогда еще в СССР) началась работа над суперкомпьютером «Эльбрус-3». Разработку возглавил некто Борис Арташесович Бабаян.

Работа над «Эльбрус-3» продолжалась вплоть до 1994 года.

По идее это должен был быть

новаторский 16-процессорный компьютер, но наладить его производство так и не удалось. А жаль, ведь на тот момент это была самая быстрая вычислительная машина. «Эльбрус-3» превосходил Cray Y-MP (рекордсмена того времени) почти в два раза.

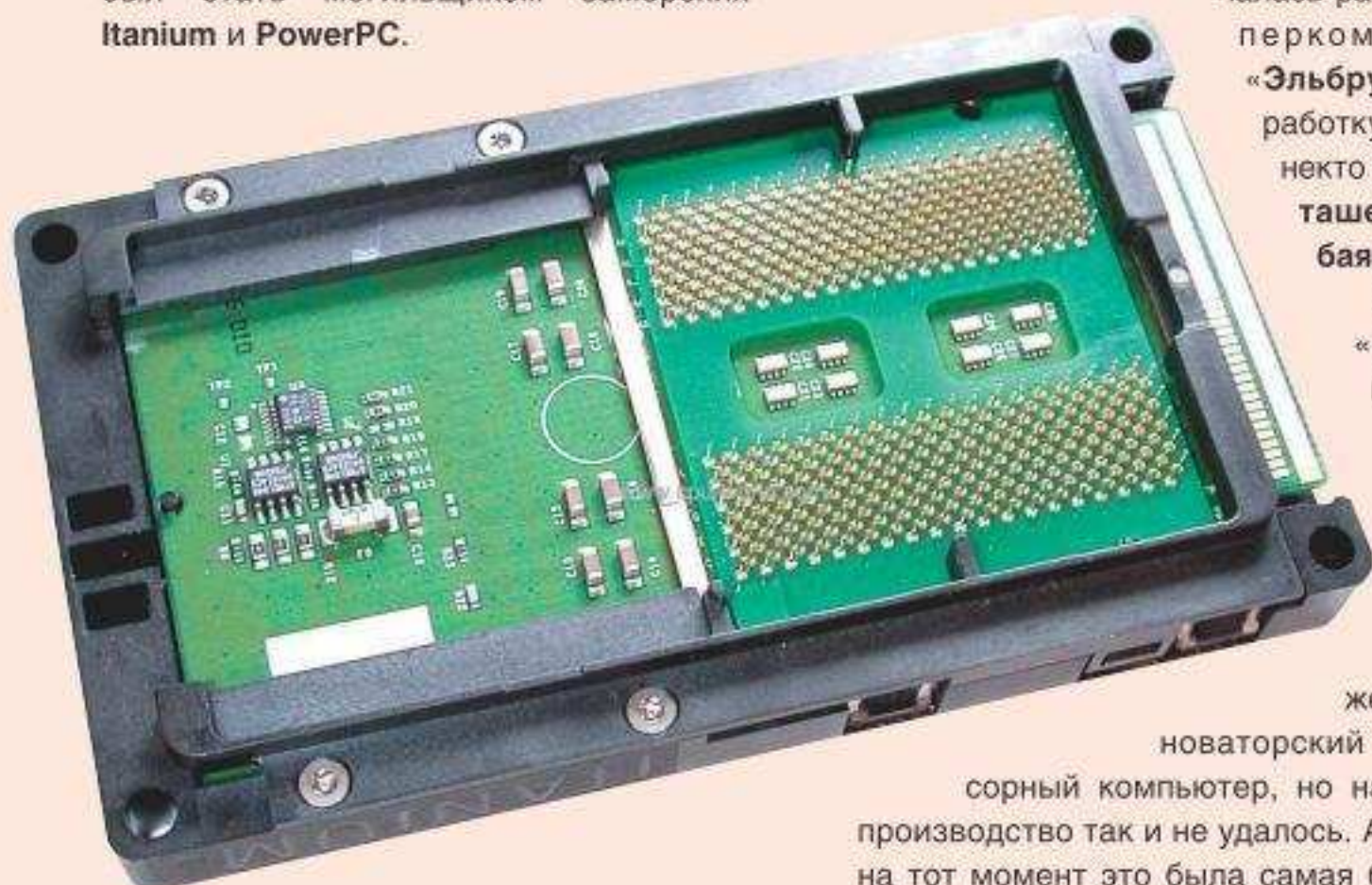
E2K против Itanium

С 1994 по 1998 годы о работе команды Бориса Бабаяна ничего не было слышно — русские готовили сенсацию. В 1998 году без особой шумихи Бабаян и Ко (порядка 400 сотрудников) переименовались в компанию «Эльбрус».

Тем временем зарубежные конкуренты не спали. В 1989 году Intel и Hewlett-Packard объединили свои силы для создания процессора нового поколения — Itanium (кодовое имя — Merced). Itanium должен был вобрать в себя все самые современные наработки и стать венцом процессоростроения. Многие ожидали, что новый процессор будет доминировать на рынке серверов, рабочих станций и, возможно, настольных компьютеров, вытеснив все остальные. Проектная частота Merced равнялась 800 МГц, уровень тепловыделения — 60 Вт, а объем кэш-памяти третьего уровня — от 2 до 4 Мбайт. При этом процессор должен был стать 64-битным.

День X настал 25 февраля 1999 года, когда на конференции Microprocessor Forum к трибуне поднялся лично Борис Бабаян и громко заявил, что его компания разработала микропроцессор «Эльбрус-2000» (E2K), сильно опережающий хваленый Merced по всем характеристикам. Вся компьютерная общественность застыла в ожидании. Вместо запланированных двух часов Бабаян выступал четыре часа. Прозвучали ответы на вопросы относительно конкуренции со стороны западных компаний и перспектив выхода на рынок микропроцессора и компьютеров на его основе. В какой-то момент Борис Бабаян шокировал публику, заявив, что сумма для выпуска пробной партии процессоров «Эльбрус-2000» нужно \$60 млн. Такая цифра отпугнула всех потенциальных инвесторов. Еще бы, ведь все обещания Бабаяна были чистой теорией — никаких инженерных сэмплов и прототипов показано не было.

Заявленные характеристики, меж тем, впечатляли. Компания «Эльбрус» обещала процессор с частотой 1,2 ГГц, производительность которого равнялась 8,9 млрд операций в секунду. Кроме того, разработчики рассчитали, что E2K должен втрое превзойти Merced в тестах SPECint95/fp95. При этом площадь кристалла составляла всего



64-битный процессор Intel Itanium не оправдал надежд и на бумаге сильно уступал «Эльбрус-2000».

126 мм² при тепловыделении 35 Вт, тогда как Mercedes занимал 300 мм², а тепловыделение у него было 60 Вт.

Важной чертой E2K должна была стать свобода от «закладок» — умышленно оставленных уязвимостей, способных вывести компьютер из строя по желанию разработчика. То есть случись, не дай бог, глобальная война, производитель смог сильно насолить вражеской стороне, выведя из строя компьютеры путем активации «закладок».

Все эти обещания выглядели просто невероятно. Каким образом малоизвестная в мире компания могла разработать столь мощный и совершенный процессор?

Если бы нашелся инвестор, производство пробных образцов E2K началось бы уже в 1999 году. Но та сумма, которую назвал Бабаян, звучала слишком пугающе, поэтому никто не рискнул вложить денег в столь рискованный проект.

Новое столетие, новое тысячелетие

Настал 2001 год и процессор Itanium, претерпев множество изменений и переносов даты выхода, появился на свет. Ответственность приняла его достаточно холодно — производительность обычных компьютеров к тому времени серьезно возросла, так что во всей красе он проявил себя лишь в математических расчетах. Казалось бы, вот он шанс российских разработчиков показать западу кузькину мать и выкатить «Эльбрус-2000». Но процессор все еще находился в разработке. Его характеристики каким-то образом улучшились, как, впрочем, и сумма, необходимая для начала производства. Теперь она составляла рекордные \$100 млн. Это еще больше отпугнуло инвесторов...

Чтобы доморощенный титаник окончательно не пошел ко дну, компания «Эльбрус» приняла решение выпустить упрощенную версию процессора — «Эльбрус-3М».

Урезанная модель обошлась без кэш-памяти третьего уровня и работала на частоте 300 МГц. По официальной версии E3M содержал порядка 60 млн транзисторов, уровень производительности составлял 1-2 млрд операций в секунду.

Пробную партию E3M произвели на мощностях тайваньской фабрики TSMC. Ужасающая производительность «убийцы Itanium» никого не удивила. Разработчики предложили E3M военным — секретность всех технических характеристик могла сыграть на руку. Получив согласие, команда Бабаяна представила компьютер «Эльбрус-90Микро», но там почему-то использовался другой процессор компании — R500. Работы над ним велись второй командой инженеров. R500 работал на частоте 500 МГц и тоже не отличался высокой производительностью, зато он существовал не только на бумаге, но и в реальности. Но причем здесь тогда E3M?

Заключение

Судьба «Эльбрус-2000» была предreshена. Так и не дождавшись всемогущего убийцы Itanium, компания Intel в 2004 году скупил на корню команду разработчиков со всеми наработками. По официальной версии, корпорация получила коллектив высококвалифицированных инженеров и исследователей — специалистов по разработке программ, аппаратного оборудования и инструментов разработки.

Многие до сих пор уверены, что разработка Бабаяна могла бы совершить революцию на рынке, просто никто не захотел дать денег на производство пробной партии. Вторая точка зрения сводится к тому, что компания «Эльбрус» на протяжении многих лет просто дурачила всех.

Что было на самом деле, мы вряд ли узнаем, тем более что о роли российских разработчиков в Intel ничего толком неизвестно и по сей день. Кто знает, может они приложили руку к созданию мощнейшего Core 2 Duo (Conroe)...

Краткая биография Бориса Бабаяна



Борис Арташесович Бабаян родился 20 декабря 1933 года в городе Баку, Грузия. В свое время поступил в Московском физико-техническом институте (МФТИ), где проявлял большие способности к конструированию и научной деятельности. В 1957 году окончил обучение по специальности инженер-физик.

В Институте точной механики и вычислительной техники имени С.А. Лебедева он прошел все ступени карьерной лестницы — от инженера до главного конструктора. Участвовал в разработке и внедрении отечественных суперкомпьютеров.



Совершенно реальный процессор R500 от МЦСТ был блеклым отголоском многообещающего «Эльбрус-2000».



Гора Эльбрус, высота 5642 метра. Увы, E2K таких высот не достиг.



ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

Иван Нечесов

ASUS P5WD2-E Premium



Технические характеристики • Поддерживаемые процессоры: Intel Celeron D, Pentium 4, Pentium D, Pentium Extreme Edition под Socket 775 • Чипсет: Intel 975X + ICH7R • Системная шина: 533/800/1066 МГц • Оперативная память: 4 разъема для двухканальной памяти DDR2-400/533/667/800 (максимальный объем — 8 Гбайт) • Сетевой адаптер: 2x 1 Гбит/с • Аудиокодек: Realtek ALC882M (HDA, 7.1) • Слоты расширения: 2 PCI Express x16, PCI Express x4, PCI Express x1, 3 PCI • Задняя панель: 2 PS/2, LPT, e-SATA, 4 USB, аудиоразъемы, LAN • Дисковый массив: FDD, 2 IDE, 8 SATA II • Форм-фактор: ATX (305x245 мм)

ASUS P5WD2-E Premium — одна из лучших материнских плат на базе **Intel 975X**, старшего представителя линейки чипсетов. Более надежную основу для мощного геймерского компьютера найти сложно.

Заоблачную стоимость и приставку Premium оправдывают два гигабитных сетевых адаптера, поддержка DDR2-800 и FireWire, звуковой кодек класса High Definition Audio со всеми стандартами звука от **Dolby Laboratories** и наличие восьми каналов SATA II с возможностью организации дисковых массивов RAID уровней 0, 1 и 0+1. Для «горячего» подключения внешних накопителей пригодится e-SATA-порт, продублированный на задней панели платы.

Технология CrossFire также поддерживается. Дизайн платы таков, что при установке видеокарты с массивной системой охлаждения закрывается доступ только к разъему PCI Express x4, обычные PCI-слоты не перекрываются. Все основные разъемы сосредоточены по краям платы и не препятствуют установке двух видеокарт. Для охлаждения северного и южного мостов используются простенькие игольчатые радиаторы. Вентиляторов нет, благо чипсет греется не сильно.

В угоду любителям разгона ASUS добавила поддержку функции **CPU Parameter Recall**, которая автоматически возвращает BIOS к настройкам по умолчанию при невозможности загрузить систему после разгона. Кроме того, есть поддержка технологии **Q-Fan**, позволяющей управлять частотой вращения вентиляторов в зависимости от температуры процессора. Регулировка состоит в выборе одного из трех предустановленных профилей работы.

Что?	материнская плата под процессоры Intel
Почему?	недешевое, но достойное решение для игровой системы
Сколько?	\$240
Где?	www.wstore.ru

GIGABYTE GV-NX73T256P-RH



Знаете, что такое **NVIDIA G73**? На этом чипе построены популярные среди любителей разгона видеокарты серии **GeForce 7600**. В основе **GIGABYTE GV-NX73T256P-RH** лежит тот же самый графический процессор, только с четырьмя заблокированными конвейерами и новым именем — **GeForce 7300 GT**.

Номинальные частоты видеокарты составляют 350/667 МГц, она имеет восемь пиксельных конвейеров и несет на своем борту 256 Мбайт памяти типа GDDR2 со 128-битной шиной. Видео чип и восемь микросхем памяти покрыты двумя пассивными радиаторами, соединенными тепловой трубкой U-образной формы. Такая система без труда справляется с охлаждением платы и позволяет смело увеличивать рабочие частоты на 15% (при использовании фирменной утилиты **TurboClock**). Впрочем, даже при работе на стандартных частотах GV-NX73T256P-RH обходит **GeForce 6600** в большинстве приложений.

Комплект поставки более чем достойный. В коробочке с видеокартой вы найдете набор кабелей, руководство пользователя и DVD с игрой **Serious Sam 2**.

Технические характеристики: • Графический процессор: NVIDIA GeForce 7300 GT • Количество конвейеров: 8 пиксельных и 4 вершинных • Видеопамять: 256 Мбайт, GDDR-2 • Разрядность памяти: 128 бит • Разъемы: D-Sub, DVI-I, TV-выход • Тактовая частота ядра: 350 МГц • Рабочая частота памяти: 667 МГц • Интерфейс: PCI Express x16

Что?	видеокарта на базе GeForce 7300 GT
Почему?	низкая цена, достойный разгонный потенциал
Сколько?	\$110
Где?	www.gigabyte.ru

Razer Krait

Razer Krait — оптическая мышь, рассчитанная исключительно на любителей стратегий и он-лайн-RPG. Оптический сенсор имеет разрешение 1600 точек на дюйм, кнопок всего две (зато прорезиненные), есть также колесо прокрутки, подсвечиваемое оранжевым светодиодом.

Кнопки, конечно, мало, но они буквально сливаются с пальцами благодаря небывалой мягкости. Сенсор не самый крутой, зато мышь лежит в руке как влитая и чутко реагирует на малейшие движения кончиков пальцев. Конструкция симметрична, так что Krait подойдет и правшам, и левшам.

Для большинства стратегий стандартное разрешение сенсора Krait чересчур велико, но его можно уменьшить. Правда, придется лезть в настройки драйверов — специальных кнопок для

регулировки чувствительности нет.

Мышь выпускается в корпусе с оранжевыми пластиковыми вставками. Других вариантов нет. Тефлоновые ножки обеспечивают плавное скольжение по любым поверхностям, двухметровый шнур заканчивается позолоченным USB-коннектором.

Что ни говори, а Krait хороша. Пусть маркетологи Razer используют ее только для **World of Warcraft** и **Rise of Nations: Rise of Legends**, а мы еще в **Half-Life 2: Episode One**, **Counter-Strike** и **Unreal Tournament 2004** побегаем.

Технические характеристики ● Разрешение оптического сенсора: 1600 dpi ● Канал передачи данных: 16-бит ● Количество кнопок: 3 ● Интерфейс: USB 2.0 ● Длина шнура: 210 см ● Размеры: 63x127x39 мм ● Вес: 76 г



Что?	оптическая мышь
Почему?	удобная и вполне доступная
Сколько?	\$45
Где?	www.verba.ru

Microsoft Natural Ergonomic Keyboard 4000

Классические клавиатуры хорошо подходят для слепой печати, но еще лучше для этого подходит **Microsoft Natural Ergonomic Keyboard 4000**. Основные кнопки у нее разбиты на два больших блока в виде веера с вогнутой относительно краев серединой. Клавиши немного шатаются, но при печати практически не цокают. Для запястий предусмотрена подставка из приятного на ощупь пористого пластика (на ней находятся индикаторы режимов и пара дополнительных кнопок).

Если обилие мультимедийных кнопок в клавиатурах Microsoft (их здесь 14) никого уже давно не удивляет, то резиновый джойстик вы-

зывает живой интерес. «Пенек» в самом центре клавиатуры, по идее, должен помочь при масштабировании текстовых документов, веб-страниц и картинок, но в ряде приложений он работать отказывается. Свежие драйверы **IntelliType Pro 5.5** проблемы не решают, зато позволяют назначить каждой дополнительной клавише встроенную команду, открытие документа или, например, запуск определенного приложения.

А вот комплект поставки никуда не годится. В коробочке с клавиатурой лежит только листик с указанием порядка действий для подключения клавиатуры к компьютеру. Нет ни переходника USB-to-PS/2, ни даже дискеты с драйверами (их придется качать из интернета, весят они 7-8 Мб).

Технические характеристики ● Количество кнопок: 104 основных + 14 дополнительных ● Особенности: мягкая подставка под запястья, резиновый Zoom-джойстик ● Длина шнура: 1,5 м ● Интерфейс: USB ● Размеры: 262x503x83 мм ● Вес: 1,3 кг



Что?	клавиатура
Почему?	очень удобная и красивая
Сколько?	\$30
Где?	www.oidi.ru

Creative Live! Motion

Ведущие производители видеокамер давно пытаются создать систему автофокусировки, которая бы сама искала лица и сопровождала их, пока люди не выйдут за границы кадра. Прототипов масса, но до массового производства дело до сих пор не доходило. **Creative Live! Motion** пока еще не умеет следить за хозяином и для промышленного шпионажа малоприспособна, но в любом случае это одна из первых камер с «умной» системой автофокусировки.

Технология **Smart Face Tracking** позволяет Creative Live! Motion анализировать контраст изображения и улавливать перемещения оператора. Регулировка положения глазка по вертикали осуществляется пользователем средствами подвижной подставки, а при помощи небольшого моторчика объектив может самостоятельно поворачиваться на 200 градусов в горизонтальной плоскости.

Выглядит камера очень приятно. Днем взгляд притягивает обтекаемый пластиковый корпус, а ночью — нежно-синий подсветка вокруг логотипов Creative по бокам. Крепление отлично подходит для установки веб-камеры на любом, даже самом тоненьком ЖК-мониторе.

Встроенного микрофона нет, но предусмотрительные комплектующие сингапурской компании положили в коробочку гарнитуру с регулируемым микрофоном и наушником-капелькой. При необходимости можно использовать любые другие наушники.

Качество VGA-роликов приемлемое, а вот стоп-кадры могли бы быть и получше: сильные

шумы и искажения портят снимки. Впрочем, глупо было бы ждать от пластмассовой оптики по-настоящему классных фотографий.

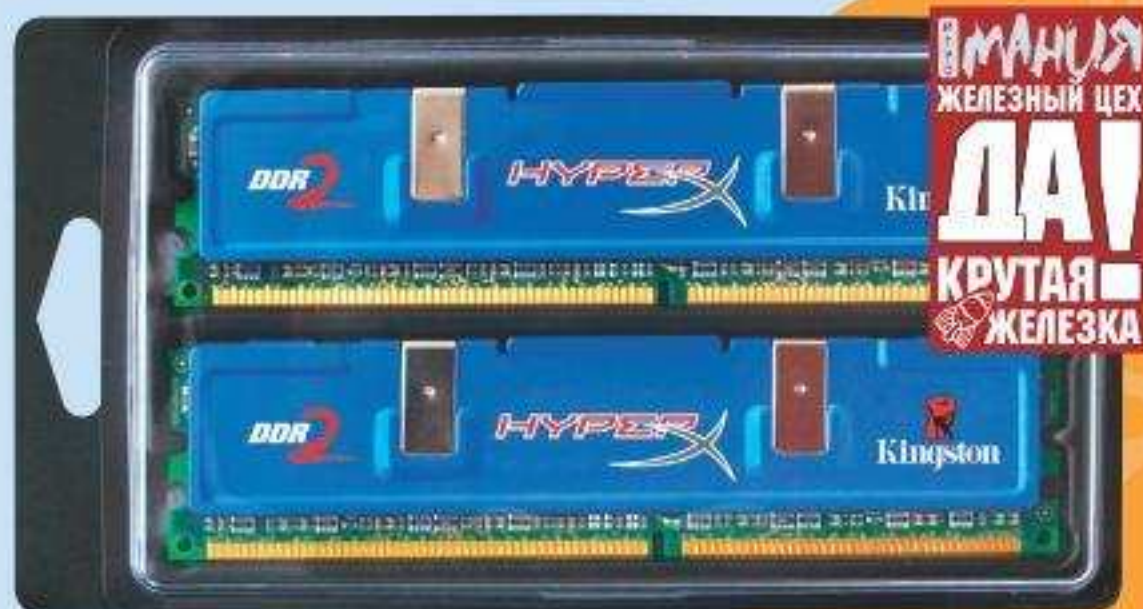
При работе с **MSN Messenger** и **Skype** камера обеспечивает плавную картинку и четкий звук. Хотя здесь многое зависит от скорости интернет-соединения. Программа **WebCam Center** из комплекта поставки не устроит только тех, кто не учил в школе иностранные языки и всегда считал, что краткость — сестра таланта. Все остальные будут ею довольны: установка занимает всего пару минут, интерфейс изобилует красочными иконками, настроек порядочно.



Технические характеристики ● Разрешение матрицы: 0,3 млн. пикселей ● Поддерживаемые разрешения: до 640x480 ● Частота: 30 кадров в секунду ● Цифровое увеличение: 4x ● Угол охвата объектива: 76 градусов ● Угол поворота по горизонтали: 200 градусов ● Настройка баланса белого: автоматическая ● Фокусировка: от 30 см до бесконечности ● Интерфейс: USB

Что?	веб-камера
Почему?	следит за лицом хозяина и старается не выпускать его из кадра
Сколько?	\$140
Где?	www.startmaster.ru

Kingston HyperX KHX8500D2K2/1G



Технические характеристики • Комплект: два 240-контактных небуферизованных DDR2-модуля емкостью по 512 Мбайт каждый • Частота: 1066 МГц • Тайминги: 5-5-5-15 • Организация: 64М x 8 DDR2 • Номинальное напряжение: 2,2 В • Гарантия: пожизненная

Несмотря на то, что память DDR2-1066 не стандартизирована JEDEC, Kingston охотно предложила вниманию оверклокеров комплект из двух идентичных 512-мегабайтных планок с рабочей частотой 1066 МГц. KHX8500D2K2/1G относится к серии HyperX, специально разработанной для любителей экстремального разгона.

Каждая из планок закрыта двумя алюминиевыми пластинами-радиаторами, покрашенными яркой синей краской. С производительностью проблем нет: память проходит предварительное тестирование на работоспособность при частотах 800/1066 МГц с задержками 5-5-5-15. Напряжение при этом составляет 2,2 В, что несколько ограничивает круг поддерживаемых материнских плат — не каждая поддерживает столь высокую планку.

Что?	оперативная память
Почему?	работает на рекордно высокой частоте
Сколько?	\$300
Где?	www.onics.ru

TopDevice TD 620A/2.0



TopDevice TD 620A/2.0 напоминает акустику из фантастических фильмов 90-х годов. Столь интересные внешне колонки с хорошей эргономикой — редкость даже сегодня. Органы управления аккуратно, не в ущерб дизайну, расположились на боковой панели одной из колонок. У нас же обычно как бывает? Колонки либо красивые, но с далеко спрятанными регуляторами, либо не очень, но со всеми регуляторами под рукой. В данном случае разработчикам удалось найти золотую середину.

Но самое главное — это звук. Звучат колонки исключительно хорошо: диапазон воспроизводимых частот прорабатывается неплохо, выходная мощность составляет 30 Вт. Цена TD 620A весьма и весьма демократична.

Что?	акустическая система 2.0
Почему?	продуманный дизайн и хорошее звучание
Сколько?	\$40
Где?	www.kauf.ru

Технические характеристики • Тип колонок: активные • Материал корпуса: дерево • Выходная мощность: 30 Вт RMS • Диапазон воспроизводимых частот: 30—20000 Гц • Отношение сигнал/шум: 75 дБ • Разделение каналов: 45 дБ • Управление: громкость, высокие частоты, низкие частоты • Динамики: 13-мм высокочастотный динамик и 102-мм среднечастотник • Выходные разъемы: RCA и 3,5-мм гнездо под наушники • Размеры: 150x190x230 мм • Вес: 5,26 кг (в упаковке)

EPoX 9NPA3J



EPoX 9NPA3J рассчитана в первую очередь на тех, кто желает приобрести качественный продукт, но при этом не хочет переплачивать за избыточную функциональность и комплектацию.

Плата не перегружена дополнительными контроллерами и интерфейсами, но все самое необходимое есть — гигабитный сетевой адаптер, восьмиканальный аудиокодек, четыре SATA-порта и два IDE-канала. Системный чип nForce4 сильно греется, поэтому для его охлаждения используются массивный алюминиевый радиатор и низкопрофильный вентилятор с большим количеством лопастей. Кулер справляется со своей задачей, так что можно будет заняться и разгоном. При необходимости к 9NPA3J можно подключить до трех системных вентиляторов.

Как и в большинстве современных плат, здесь реализована функция автоматического управления частотой вращения процессорного вентилятора, пользователь может выставить три пороговых значения температуры, соответствующих высокой, пониженной частоте вращения вентилятора и режиму полной остановки.

При загрузке системы BIOS проверяет железо на исправность и выдает соответствующие сообщения на крошечный индикатор POST-кодов. В случае если все работает исправно, на экране устанавливается значение FF. Расшифровка всех POST-кодов приведена в руководстве пользователя.

В комплект поставки Epox 9NPA3J входят: планка для вывода USB-портов на заднюю стенку корпуса, SATA-кабель с переходником питания, IDE-шлейф и шлейф для подключения FDD. Кроме того, в коробочке с материнской платой есть компакт-диск с программами и драйверами.

Технические характеристики • Поддерживаемые процессоры: AMD Sempron, Athlon 64, Athlon 64 X2, Athlon 64 FX под Socket 939 • Чипсет: NVIDIA nForce4 • Оперативная память: 4 разъема для двухканальной памяти DDR-266/333/400 (максимальный объем — 4 Гбайт) • Сетевой адаптер: 1 Гбит/с • Аудиокодек: Realtek ALC850 (7.1) • Слоты расширения: PCI Express x16, 2 PCI Express x1, 3 PCI • Задняя панель: 2 PS/2, LPT, COM, 4 USB, аудиоразъемы, LAN • Дисковый массив: FDD, 2 IDE, 4 SATA • Форм-фактор: ATX (305x225 мм)

Что?	материнская плата под процессоры AMD
Почему?	цена как нельзя хорошо соответствует технической оснащенности
Сколько?	\$80
Где?	www.ultracomp.ru

КАЖДЫЙ МОЖЕТ СТАТЬ ГЕРОЕМ, предложив подходящую идею



975X7AB-8EKRS2H

Processor Intel® Pentium 4 EE, Pentium D, Pentium 4, LGA 775
Chipset Intel® P965 + ICH7R
FSB 1066/800MHz
Memory Dual Channel DDR2 800(OC)/667/533 x 4 DIMM5, Max 8GB5
Slots 2 x PCIe x 16, 2 x PCIe x 1, 2 x PCI
SATA/RAID 4 x SATA II + 1xE-SATA with RAID 0,1, 0+1,5
Audio HDA 7.1 channel
LAN PCIe Dual GbE LAN
Firewire 2 x 1394a
Form Factor ATX
Special Features
 FOXCONN SuperUtilities, HumanityTechnology, Support Digital PWM,
 Intel®Core™ 2 Extreme



P9657AA-8EKRS2H

Processor Intel® Pentium 4 EE, Pentium D, Pentium 4, LGA 775
Chipset Intel® P965 + ICH8R (ICH8DH)
FSB 1066/800MHz
Memory Dual Channel DDR2 800/667/533 x 4 DIMM5, Max 8GB5
Slots 1 x PCIe x 16, 1 x PCIe x 4, 1 x PCIe x 1, 3 x PCI
SATA/RAID 4 x SATA II + 1xE-SATA with RAID 0,1, 0+1,5
Audio HDA 7.1 channel
LAN PCIe GbE LAN
Firewire 2 x 1394a
Form Factor ATX
Special Features
 FOXCONN SuperUtilities, Humanity Technology, Support Intel®
 Core 2 Duo, Core™ Duo



©2006 Foxconn, all rights reserved.

FOXCONN®
The Art of More

www.foxconnchannel.com

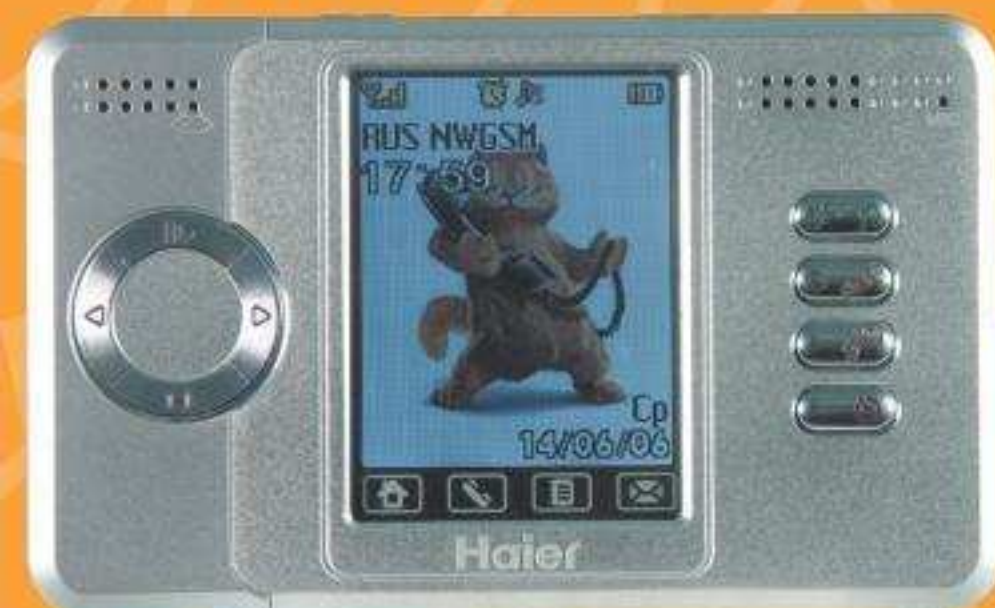
www.foxconn.ru

Дилеры: Москва: ProfCom - (495)730-5603; StartMaster - (495)783-4242; Ultra Electronics - (495)790-7535; Арбайт компьютерз - (495)725-8008; АРКИС - (495)980-5407; Белый ветер ЦИФРОВОЙ - (494)730-3030; Инлайн - (495)941-6161; КИБЕРТРОНИКА - (495)504-2531; Лайт Коммуникейшн - (495)956-4951; НЕОТОРГ - сеть компьютерных магазинов - (495)223-2323; Сетевая Лаборатория - (495)500-0305; Форум-Центр - (495)775-775-9; Альметьевск: Компьютерный мир - (8553)256-934; Барнаул: К-Трейд - (3852)666-6910; Воронеж: Рет - (4732)77-9339; Екатеринбург: Спасе - (343)371-6568; Трилайн - (343)378-7070; Ижевск: Корпорация Центр - (3412)438-805; Курск: ФИТ (ТСК 2000) - (4712)512-501; Новосибирск: НЭТА - (3832)304-1010; Пермь: Инстар Технолоджи - (342)2122-4646; Пятигорск: Дивиком - (8793)33-0101; Ростов-на-Дону: Форте - (863)267-6810; Самара: Аксус - (846)270-5960.

ЦИФРОВАЯ ЖИЗНЬ

Иван Нечесов

Haier M230



Haier M230 — это не просто мобильный телефон, а КПК-образный медиафон. Весит он 93 грамма, выполнен в необычном прямоугольном корпусе из приятного на ощупь металла. Плюсов — масса,

но и недостатков предостаточно.

В актив Haier M230 смело можно записать доступную цену, поддержку различных медиаформатов, слот для однограммовых флэш-карт miniSD и самый настоящий сенсорный экран. Встроенная камера позволяет делать двухмегапиксельные фотографии и снимать 3GP-ролики. Жаль, что нет радиоприемника.

Особого внимания заслуживают расширенные настройки безопасности. Можно защитить паролем свои SMS, телефонную книгу и список совершенных звонков. Более того, при активации функции «Безопасность» телефон запрашивает пароль каждый раз при установке чужой SIM-карты и предлагает заранее сформированный список номеров для связи с хозяином. Угадывать пароль можно не больше пяти раз.

С функционалом полный порядок, а вот с управлением и эргономикой есть проблемы. Привычной буквенно-цифровой клавиатуры нет, есть только четырехпозиционный джойстик для навигации по меню, кнопка быстрой активации встроенной фотокамеры, а также ряд клавиш-ссылок для запуска плеера, мобильных игр, секундомера и календаря. Набирать номер и писать SMS придется с помощью стилуса. Те, кому приходилось пользоваться экранной клавиатурой хорошего КПК, заметят, что с первого раза попасть кончиком пера в нужную точку 1,8-дюймового экрана сложно, — готовьтесь к ошибкам и исправлениям. Да и вглядываться в маленькие кнопки клавиатуры на экране несколько напрягает.

Меню у Haier H230 медлительное и несколько нелогичное: перемещаться по разделам нужно горизонтальными нажатиями, а внутри каждого из них — строго вертикальными. При этом значки подпунктов расположены матрицей, и, если машинально нажать кнопку «направо», чтобы переместиться на соседний пункт подменю, попадешь в новый раздел основного меню.

Помимо того, к недостаткам Haier H230 можно записать отсутствие голосового набора и поддержки беспроводных интерфейсов (нет ни ИК-порта, ни Bluetooth). Не хватает и 3,5-мм разъема для наушников — гарнитура из комплекта поставки хорошо передает только голос собеседника.

Технические характеристики
Стандарт: GSM 900/1800
Дисплей: 65-тысяцеточечный ЖК-дисплей с разрешением 128x160 точек (диагональ — 1,8 дюймов)
Встроенная камера: 2-мегапиксельная
Встроенная память: 32 Мбайт
Флэш-карты: miniSD
Полифония: 64-тональная
Поддерживаемые форматы: MP3, WAV, MIDI, 3GP, MPEG4
Источник питания: ионно-литиевый аккумулятор емкостью 710 мАч
Время работы без подзарядки: 2,5/260 часов (разговор/ожидание)
Интерфейсы: WAP 1.2.1, GPRS Class 10, USB
Размеры: 55x88x14 мм
Вес: 93 г

Что?	мобильный телефон
Почему?	КПК-образный дизайн
Сколько?	\$210
Где?	www.euroset.ru

HP Photosmart R927



Цифровой фотоаппарат **HP Photosmart R927** ориентирован на тех, кто не хочет заморачиваться на выставлении экспозиции и задержки. Любителям перекладывать управление на автоматику данная модель предлагает 16 режимов съемки — от ночных сцен до морского побережья. Весьма полезной в ряде случаев может оказаться система склейки до пяти снимков в единую панораму. Разрешение матрицы составляет 8 млн пикселей, этого достаточно для печати снимков на листах формата A2 без потери качества.

Форма и размер корпуса подобраны удачно, но хотелось бы большей компактности. На задней стенке камеры расположен 3-дюймовый ЖК-дисплей с широкими углами обзора (конкретные цифры производитель не называет). Традиционного видоискателя нет.

Меню простое и на редкость красочное: большие, хорошо прорисованные иконки, симпатичные фоновые картинки и анимированные переходы смотрятся сногшибательно. Программисты HP дополнили меню полновесными текстовыми подсказками и кратким руководством, которые пригодятся неуклюжим фотографам. Стандартные средства Photosmart R927 позволяют редактировать изображения — изменять размер снимков, поворачивать их, устранять эффект красных глаз.

В коробочке с Photosmart R927 находится блок питания, USB-шнур для подключения к ПК, ремешок, руководство по эксплуатации, установочный диск, цветной буклет с примерами применения фотоэффектов, а также док-станция для передачи снимков и подзарядки аккумулятора.

К недостаткам можно отнести высокое энергопотребление и неидеальную систему автофокусировки. Кроме того, не хватает стабилизатора изображения. Заряд аккумулятора рассчитан всего на 150 фотографий. Скорее всего, дело в большом дисплее и красочном интерфейсе, которые сжигают весь заряд.

Технические характеристики
Матрица: 1/2,5-дюймовая ПЗС; 8 млн эффективных пикселей
Объектив: фокусное расстояние 35—105 мм (в 35-мм эквиваленте)
Дисплей: сенсорный ЖК-экран с диагональю 3 дюйма (230400 пикселей)
Увеличение: 3х оптическое и 8х цифровое
Светочувствительность: ISO Auto/100/200/400
Диапазон выдержек: 16-1/2000 с
Максимальное разрешение фото: 3312x2496 точек
Запись видеоклипов: 640x480 (до 24 кадра в секунду)
Форматы файлов: JPEG, AVI
Флэш-карты: Secure Digital
Встроенная память: 32 Мбайт
Источник питания: ионно-литиевый аккумулятор емкостью 1070 мАч
Интерфейс: USB
Размеры: 62x96x26 мм
Вес: 170 г

Что?	цифровой фотоаппарат
Почему?	богатая функциональность, интуитивно понятное меню
Сколько?	\$350
Где?	www.sevela.ru

Direc MF1168



Первое, что бросается в глаза при знакомстве с цифровым плеером **Direc MF1168**, — полностью металлический корпус и крупная матрица. Она, правда, не самая передовая, но, учитывая цену, это можно простить. Плеер

без труда воспроизводит MP3/WMA-файлы, показывает содержимое текстовых документов и прокручивает видеофайлы в формате ASF. При необходимости в формате ASF можно перекодировать DVD/TV-сигнал (комплект поставки включает простейший транскодер).

Забывчивым пользователям придется по душе органайзер, а любителям экспериментов — обновляемая прошивка. Стоит также отметить наличие слота для карт памяти Secure Digital и возможность организации слайд-шоу из загруженных в память JPEG-фотографий.

Комплектация удивляет: сколько же здесь всего — от скромного ремешка на руку до приличной сумочки для плеера и нормальных наушников! Есть набор кабелей, сетевое зарядное устройство, аккумулятор, руководство пользователя и установочный диск.

Технические характеристики

Встроенная память: 512 Мбайт
Формат флэш-карт: Secure Digital
Экран: 3,6-дюймовый ЖК-дисплей с разрешением 220x176 точек (26 2000 цветов)
Поддерживаемые форматы: ASF, MP3, WMA, TXT, JPEG
Источник питания: литиево-полимерный аккумулятор
Время работы без подзарядки: до 10 часов
Корпус: металлический
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 78x94x16 мм
Вес: 110 г

Что?	портативный медиаплеер
Почему?	с лихвой отработывает каждый вложенный в него рубль
Сколько?	\$220
Где?	www.direc.ru

AKG Hearo 787 Surround



«Квадратиш, практиш, гут» — эта фраза сразу приходит в голову при виде беспроводных наушников hi-fi-класса **AKG Hearo 787 Surround**. Немцы постарались на славу — дизайн наушников на высоте. База одновременно играет роль и зарядного устройства, и подставки, и передатчика сигнала. Подставка из-за этого получилась массивная, но рядом с изящным ЖК-монитором или модным DVD-плеером она будет смотреться отлично. База

подключается к любому аудиоустройству через 3,5-мм гнездо. Звук передается на частоте 864 МГц, радиус действия составляет 100 метров.

Фирменная технология трехмерной обработки сигнала AKG IVA (Individual Virtual Acoustics) создает реалистичное пространственное звучание. Большие и качественные динамики выдают мощный и правильно спозиционированный звук даже при максимальной громкости, хотя громкостью увлекаться не советуем. 18—24000 Гц, чувствительность 125 дБ и мощность 10 мВт на канал — это вам не шутки.

Отсек для двух AAA-батареек так гармонично вписан в общий дизайн наушников, что сразу и не найдешь. Время автономной работы зашкаливает за 20 часов.

Технические характеристики

Тип наушников: динамические, полукоткрытые
Частотный диапазон: 18—24000 Гц
Чувствительность: 125 дБ
Мощность: 10 мВт на канал
Встроенные декодеры: Dolby Surround Pro Logic и LOGIC7
Коэффициент гармонических искажений: менее 1%
Несущая частота: 864 МГц
Радиус действия: 100 м (в идеальных условиях)
Источник питания: 2 батарейки типа AAA
Время работы без подзарядки: 20 часов (при использовании никель-металлогидридных аккумуляторов)
Вес наушников: 320 г
Вес передатчика: 500 г

Что?	беспроводные наушники
Почему?	хорошо звучат и здорово выглядят
Сколько?	\$250
Где?	www.akg-russia.ru

Safa M100



Неброский универсальный плеер. **Safa M100** показывает русские ID3-теги, уверенно ловит FM-радио и с равным успехом воспроизводит аудиофайлы форматов MP3, WMA и ASF.

Интерфейс предельно прост и понятен. При необходимости плеер можно использовать в качестве диктофона, часов, таймера или записной книжки. Маленький OLED-экран не может похвастаться обилием цветов, зато экономно расходует заряд AAA-батарейки — одного «мизинчика» хватает на 12 часов работы плеера без остановки.

Технические характеристики

Дисплей: 2-цветный OLED-экран с разрешением 128x64
Встроенная память: 1 Гбайт
Поддерживаемые форматы файлов: MP3, WMA и ASF
Источник питания: батарейка AAA
Время работы без подзарядки: до 12 часов
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 30x74x18 мм
Вес: 25 г

Что?	миниатюрный MP3-плеер
Почему?	недорогой и удобный
Сколько?	\$100
Где?	www.safa.ru

НОВАЯ ЛИНЕЙКА ОТ FOXCONN

Иван Нечесов

Вслед за анонсом долгожданных процессоров AMD с поддержкой оперативной памяти типа DDR2 SDRAM хорошо нам знакомая компания Foxconn представила серию материнских плат с процессорным разъемом Socket AM2. Новая линейка включает системные платы на различных чипсетах, поэтому каждый покупатель сможет подобрать себе материнку по возможностям и цене.

ВИДЕОКАРТА В НАГРУЗКУ

Foxconn WinFast 6100M2MA-8EKRS2H — наиболее простая и доступная плата в новой линейке. Материнка выполнена в форм-факторе micro-ATX, поэтому все разъемы на ней размещены очень тесно. Тем не менее нашлось место для гигабитного сетевого адаптера, восьмиканального HD-аудиокодека, а также четырех разъемов для оперативной памяти DDR2-533/667. Охлаждение северного и южного мостов осуществляется с помощью простеньких радиаторов, а значит — общий уровень шума при желании можно будет свести к нулю.

Здесь набор системной логики (**GeForce 6100** плюс **nForce 430**) имеет встроенное графическое ядро с частотой 425 МГц. Жаль, но для игр чип малопригоден (вспоминаем пословицу про зубы дареного коня и успокаиваемся).

Вторая бюджетная плата называется **WinFast K8M890M2MA-RS2H**. Основана на чипсете **VIA K8M890** с интегрированным графическим ядром **Chrome9**. Ядро работает на частоте 250 МГц и имеет всего два конвейера, поэтому ждать от него высокой производительности в играх также не приходится. Как бы то ни было, оно поддерживает DirectX 9.0, Pixel Shader 2.0 и позволяет работать с графическим интерфейсом операционной системы **Windows Vista**.

В отличие от 6100M2MA модель **K8M890M2MA** оснащается простым 6-канальным аудиокодеком и 100-мегабитным сетевым адаптером. При желании можно использовать полноценную видеокарту с интерфейсом PCI Express x16 — соответствующий слот есть. Есть два разъема для самой быстрой на сегодняшний день памяти DDR2-800.

Обе бюджетные платы можно использовать в качестве основы как для одноядерных бюджетных процессоров **Sempron**, так и для самых дорогих чипов с двумя ядрами.

НАСТОЯЩИЙ HI-END

Чипсеты серии **nForce 4** безо всяких проблем можно использовать в качестве основы для материнских плат с процессорным разъемом Socket AM2. Но несмотря на это компания NVIDIA приурочила к выходу новой платформы AMD анонс серии **nForce 5xx**. С точки зрения поддержки новых процессоров в этих чипсетах нет ничего особенного, но они обеспечивают возможность установки звуковых кодеков класса High Definition Audio и двухпортового гигабитного сетевого контроллера.

Старшая модель семейства материнских плат Foxconn — **WinFast C51XEM2AA-8EKRS2H** — как раз построена на базе **nForce 590 SLI**. Это единственная плата с поддержкой двухканальной памяти DDR2-800 общим объемом до 8 Гбайт. Два слота PCI Express x16 работают на полной скорости, а в универсальный разъем PCI Express x4 можно установить платы расширения с интерфейсом PCIE x4 или PCIE x1.

Плата поддерживает функцию **LinkBoost**, которая позволяет ощутимо увеличить производительность SLI-связки из двух видеокарт. В чем суть? На

25% увеличивается пропускная способность шины PCI Express x16 и канала HyperTransport между северным и южным мостом материнской платы. Увеличение скорости в прожорливых играх, говорят, видно невооруженным глазом.

Функция **SLI-Ready Memory** позволяет прямо в BIOS задавать по умолчанию не только основные тайминги модулей памяти, но и их более «глубокие» параметры, включая напряжение питания и значения второстепенных задержек.

Помимо прочего, стоит отметить технологию **FirstPacket**. Она позволяет назначать высокий приоритет сетевым пакетам, генерируемым определенными приложениями (полезная штука для обеспечения бесперебойной работы программ вроде Skype и уменьшения сетевых задержек в играх). В плате использована система центрального управления **Tiger One**, которая была создана специально для плат под AMD. Он осуществляет мониторинг всех компонентов и контролирует их настройки, чтобы обеспечить максимальную производительность.

В случае с **C51XEM2AA** используется только один разъем IDE. Зато силами чипсета **nForce 590 SLI** реализована поддержка шести портов SATA-300, способных работать в режимах RAID 0, RAID 1, RAID 0+1, RAID 5 или JBOD.

Foxconn Winfast N570SM2AA-8EKRS2H — материнская плата для тех, кто хочет получить все, но при этом не переплатить. В отличие от более дорогой родственницы, эта модель поддерживает схему работы графических слотов «PCI Express x8 + PCI Express x8». Отсутствует слот PCI Express x4. В итоге цена стала чуть ниже, а двухпортовый сетевой контроллер, HD-аудиокодек и поддержка технологий **LinkBoost**, **SLI-Ready Memory** и **FirstPacket** остались нетронутыми.

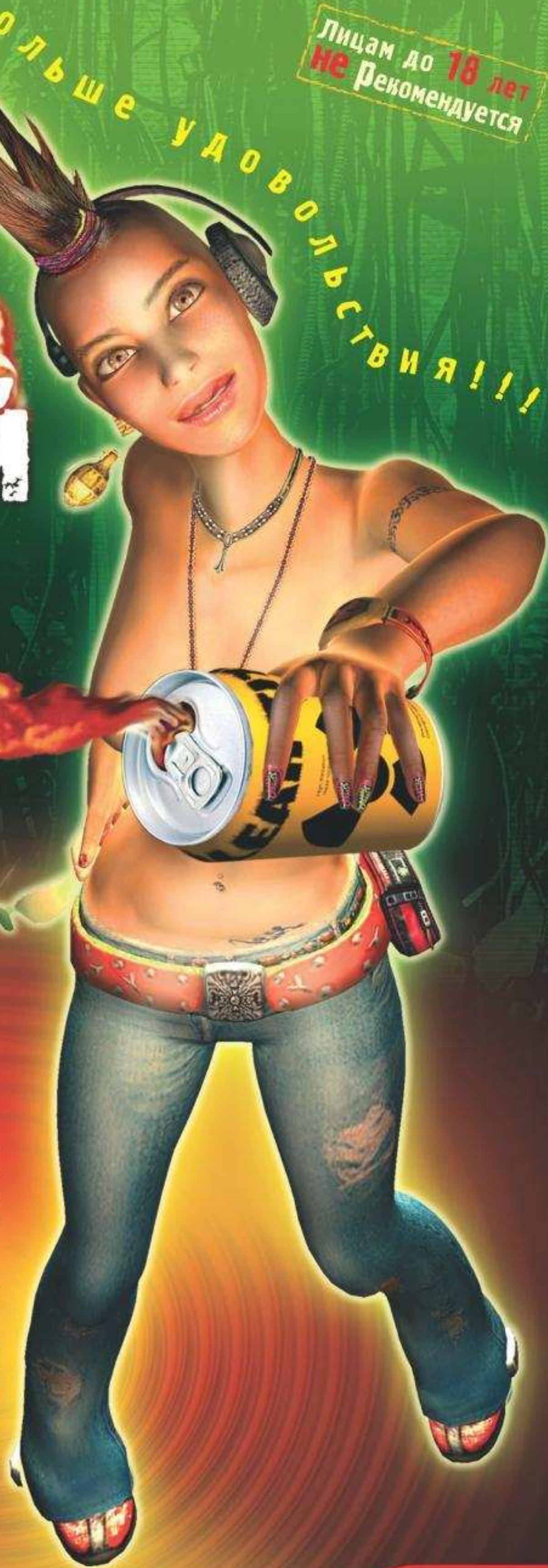


Технические характеристики	Foxconn WinFast 6100M2MA-8EKRS2H	Foxconn WinFast N570SM2AA-8EKRS2H	Foxconn WinFast C51XEM2AA-8EKRS2H	Foxconn WinFast K8M890M2MA-RS2H
Поддерживаемые процессоры	AMD Sempron, Athlon 64, Athlon 64 X2, Athlon 64FX под Socket AM2			
Чипсет	GeForce 6100 + nForce 430	NVIDIA nForce 570 SLI	NVIDIA nForce 590 SLI	VIA K8M890 + VT8237R-plus
Системная шина	HT до 2000 млн операций/с	HT до 2000 млн операций/с	HT до 2000 млн операций/с	HT до 2000 млн операций/с
Оперативная память	4 слота DDR2 667/533 (до 4 Гбайт)	4 слота DDR2 667/533 (до 4 Гбайт)	4 слота DDR2 800/667/533 (до 8 Гбайт)	2 слота DDR2 800/667 (до 2 Гбайт)
Сетевой адаптер	1 Гбит/с	2 x 1 Гбит/с	2 x 1 Гбит/с	10/100 Мбит/с
Аудиокодек	Realtek ALC880	Realtek ALC882H	Realtek ALC882D	Realtek ALC653
Слоты расширения	1 PCIE x16, 1 PCIE x1, 2 PCI	2 PCIE x16, 2 PCIE x1, 2 PCI	2 PCIE x16, 1 PCIE x4, 1 PCIE x1, 2 PCI	1 PCIE x16, 1 PCIE x1, 2 PCI
Задняя панель	2 PS/2, COM, 4 USB, аудиоразъемы, LAN	2 PS/2, COM, 1394a, 4 USB, аудиоразъемы, LAN	2 PS/2, 6 USB, 1394a, 1394b, аудиоразъемы, LAN	2 PS/2, LPT, COM, 4 USB, аудиоразъемы, LAN
Дисковый массив	2 IDE, 4 SATA II	2 IDE, 6 SATA II	1 IDE, 6 SATA II	2 IDE, 2 SATA
Форм-фактор	Micro ATX (245x245 мм)	ATX (305x245 мм)	ATX (305x245 мм)	Micro ATX (245x224 мм)

В два раза больше удовольствия!!!

Лицам до 18 лет
не рекомендуется

ЯДЕРНЫЙ ТИТБИТ



По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 780-90-91, e-mail: buko@buka.ru, e-mail: help@buka.ru. Компания "Бюка", 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2).



КОМПЬЮТЕР В СБОРКЕ

Игровая станция KIT Gamer 450X от компании «КИТ»

Николай Арсеньев

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Фотография компьютера KIT Gamer 450X наверняка вызвала у вас стойкое чувство deja vu. Да, в прошлом номере вы могли видеть точно такой же корпус, но... никакой связи между этими моделями компьютеров нет и в помине. Вот такой получился конфуз.

По прозвищу Gamer

Название компьютера сразу выдает его сущность. KIT Gamer 450X в первую очередь предназначен для игр, хотя и с любыми другими задачами он тоже справится на «отлично». Как никак, цена обязывает: компьютер стоит \$2260.

Пару слов о корпусе. **Foxconn TPS-538** выглядит излишне строго для геймерской машины, но это дело вкуса, кроме того, в большинстве случаев системный блок отправляют далеко под стол (к слову, он оказался очень тяжелым). Совсем далеко убирать компьютер —

Технические характеристики	
Корпус	Foxconn TPS-538 MiddleTower (USB, FireWire, аудио, кард-ридер, 460 Вт)
Процессор	Intel Pentium D 950 (Socket 775, 3,4 ГГц, FSB 800 МГц, 2x2 Мбайт)
Кулер	Стандартный
Материнская плата	ASUS P5WD2 Premium (Intel 955X, Socket 775, ATX)
Память	4x1024 Мбайт Kingston DDR2 SDRAM 533 МГц
Видеокарта	Sapphire Radeon X1900 XT 512 Мбайт (PCI-E x16)
Оптический привод	NEC ND-4571A (IDE)
Жесткий диск	2x400 Гбайт Seagate Barracuda 7200.8 ST3400832AS (Serial ATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)
Звук	Встроенный кодек
Цена (\$)	2260

тер не стоит, так как на передней панели есть дополнительные разъемы, включая универсальный карт-ридер.

Начинка Gamer 450X подобрана по высшему разряду — современный двухъядерный процессор **Pentium D 950** от **Intel**, надежная и быстрая материнская плата **ASUS P5WD2 Premium** на основе **Intel 955X** и даже не два, а все 4 гигабайта оперативной памяти типа **DDR2-533**. Два **SATA**-винчестера объединены в **RAID 0**, в итоге получилось 800 Гбайт дискового пространства и существенная прибавка в скорости. За вывод изображения отвечает **Sapphire Radeon X1900 XT** с 512 мегабайтами памяти. Круче только **Radeon X1900 XTX**. Hi-end в чистом виде.

Играть — не переиграть

В **3DMark05** компьютер выдал внушительные 11652 балла, в более свежем **3DMark06** тоже не подкачал, заработав 5215 попугаев. Конечно, в **F.E.A.R.** с мягкими тенями и разрешением 1600x1200 на Gamer 450X особо не поиграешь, но это удел уже более дорогих **SLI**- и **CrossFire**-систем.

Шумит компьютер довольно сильно. Виной тому система охлаждения

Игровые тесты			
DOOM 3 1.3 (timedemo1)			
Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200
Max	115,6	111,0	99,7
Max + FSAA x4, AF x16	105,0	86,6	68,6
Far Cry 1.33 (Regulator)			
Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200
Max	111,1	108,5	104,4
Max + FSAA x4, AF x16	104,2	107,6	82,5
F.E.A.R. 1.04			
Разрешение	1024x768	1280x960	1600x1200
Max	121	93	73
Max + FSAA x4, AF x16	88	68	52
Max + Soft Shadows, AF x16	81	59	40
Serious Sam 2 2.068.00 (Shield Generator28)			
Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200
Max	107,2	107,4	103,3
Max + FSAA x4, AF x16	102,2	106,7	61,3

Синтетические тесты		
PCMark05 1.10		
Overall		4675
CPU	Memory	HDD
4058	4680	6759
3DMark05 1.20		11652
3DMark06 1.02		5215

Radeon X1900 XT, которая тем не менее отлично справляется со своей задачей, безжалостно выбрасывая горячий воздух из корпуса.

Наше заключение таково: **Gamer 450X** проработает еще долго, все-таки в нем установлено все самое современное железо и большой объем оперативной памяти — то, что нужно для современных игр. Компьютер стоит своих денег.

Благодарим компанию «КИТ» (www.kitcom.ru) за предоставленный для тестирования компьютер.



ПРОСТО СКАЖИ СЕБЕ:

«ЭТО ВСЕГО ЛИШЬ ИГРА»

Произошло на мощной
леворульной тачке
в горах Шотландии

Поменялся краской с Zonda
в гонке вокруг
Олимпийской Деревни

Догнал Alfa Romeo GT,
чтобы взять первое место

Влетел в ограждение
на повороте Rainey Curve

Mercedes - нагло
подрезал в Европе

Выбил Corvette
на шпильке
Andretti Hairpin

Потекло масло
из трансмиссии
после заноса

Въехал в Tuscan,
залюбовавшись Лондоном



Evolution GT

ЭТО НЕ ИМИТАЦИЯ

FO

ABTO

QUATTORUOTE

digital

mobile



Black Bean

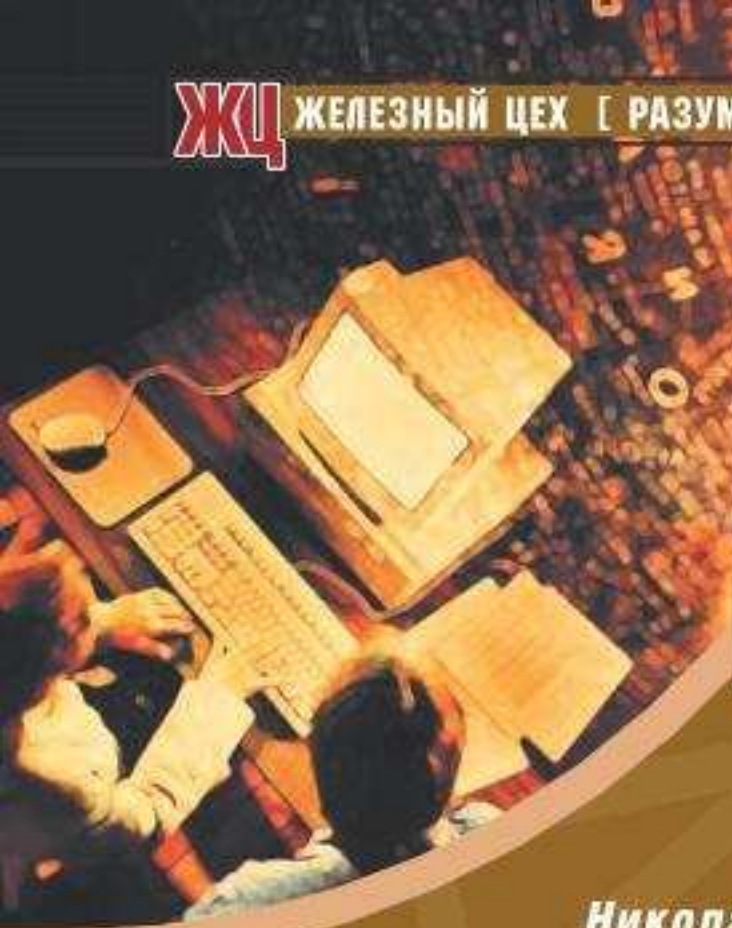
MILESTONE

gfi

РУССОБИТ-М

Published by Lago Srl. © 2006 Lago srl. Developed by Milestone. All rights reserved. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Cars included in this game may be different from the actual cars in shapes, colours and performance. © 2006 «GFI». All rights reserved. © 2006 «Руссобит-Публишинг». Все права защищены. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/. Розничная продажа в магазинах

М. Вуко



РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Николай Арсеньев

Мы тут посоветовались и решили, что хватит кормить вас советами вроде «а еще стоит купить джойстик/геймпад/руль» и так далее в том же духе. В конце концов, игровые аксессуары лучше выбирать самостоятельно. Теперь мы предлагаем в виде опций куда более полезные девайсы — например, ТВ-тюнер, сетевой фильтр или ИБП.

Конфигурации подготовлены по ценам из прайс-листов www.ultracompu.ru, www.aldi.ru и pro.sunrise.ru.

Дешево и сердито (категория «Меньше \$700»). Эти компьютеры неплохо справятся с современными играми и подарят немало удовольствия от игры.

После того как AMD представила платформу Socket AM2 с поддержкой DDR2-памяти, цены на обычные DDR SDRAM поползли вверх. С этим приходится мириться. В случае с Socket 754 изменений нет — все та же материнка и 512 Мб памяти, а вот Intel подготовила приятный подарок, выпустив очень дешевый двухядерный процессор Pentium D 805 с частотой 2,66 МГц. Так вот, он легко разгоняется до 3,8

ГГц и даже 4,0 ГГц. Для поддержки этого процессора пришлось перейти на новую системную плату, ведь Intel 915 не подозревает о существовании Pentium D. Преемницей стала ASRock 775XFire-eSATA2 на основе Intel 945PL. Но стоит учитывать, что Pentium D 805 выступает в роли замены — и даже очень сообразительной замены.

В обоих случаях мы сменили колонки на более мощные Jetbalance JB-331, обычная оптическая мышь уступила место A4Tech X-750BF с лазерной подсветкой. Что же до опций, то рекомендуем поставить ТВ/FM-тюнер AVerMedia AverTV 505 и сетевой фильтр Pilot X-Pro.

Смерть тормозам (категория «Меньше \$1000»). Эти системы представляют собой мощные компьютеры, на которых можно играть во все современные игры и не задумываться об апгрейде в ближайший год.

Цены на NVIDIA nForce4 SLI упали значительно, так почему же не поставить подобную материнскую плату под Athlon 64 вместо nForce 4 Ultra? Конечно, вы вряд ли воспользуетесь двумя графическими

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 FX-60 (Socket 939, 2,6 ГГц, FSB 1000 МГц, 2x1024 Кбайт, BOX)	1005,0
Кулер: Scythe Ninja PLUS (Socket 478/775/754/939/940, 1200 об/мин)	45,0
Материнская плата: ASUS A8R32-MVP Deluxe (Socket 939, ATI CrossFire Xpress 3200, DDR400, PCIE, CrossFire, IDE, SATA RAID, Sound, USB, GbLAN, ATX)	190,0
RAM: Patriot PEP1G4000EL DDR SDRAM PC4000 4x1024 Мбайт	540,0
Видеокарта 1: Sapphire Radeon X1900CF CrossFire 512 Мбайт (PCIE, Radeon X1900XT CrossFire, DVI, HDTV, Retail)	550,0
Видеокарта 2: Sapphire Radeon X1900XT 512 Мбайт (PCIE, Radeon X1900XT, DVI, VIVO, Retail)	490,0
HDD: Western Digital Raptor WD1500A0FD 2x150 Гбайт (SATA, 10000 об/мин, 16 Мбайт)	600,0
Оптический привод: NEC ND-4571A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	45,0
Дисковод: NEC 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	7,0
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi Fatal1ty (PCI, Retail)	220,0
Корпус: GIGABYTE 3D Aurora GZ-FSCA1-ATB (USB, FireWire, Audio, 3x FAN, ATX)	145,0
Блок питания: Thermaltake Silent PurePower W0049RE (680 Вт, ATX, Retail)	125,0
Колонки: Microlab AH500D (5x45 Вт сателлиты + 95 Вт сабвуфер)	255,0
Мышь: Logitech G5 Laser (2000 dpi, USB)	75,0
Клавиатура: Logitech G15 Retail (USB)	95,0
Монитор: ViewSonic VP2030b (20 дюймов, 1600x1200, 8 мс)	780,0
Итого:	5167,0
Опция 1: ТВ-тюнер GoView PCI DVD 2 Deluxe	+106,0
Опция 2: ИБП IPPON SMART PROTECT Pro 2000VA (2000 Вт)	+235,0
Со всеми наворотами:	5508,0

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Sempron 3000+ (Socket 754, 1,8 ГГц, FSB 400 МГц, 128 Кбайт, OEM)	69,0
Кулер: GlacialTech Igloo 7200 Light (Socket 754/939/940, 1900 об/мин)	6,50
Материнская плата: GIGABYTE GA-K8NE (Socket 754, NVIDIA nForce4, DDR400, PCIE, IDE, SATA RAID, Sound, USB, LAN, ATX)	65,0
RAM: A-DATA DDR SDRAM PC3200 512 Мбайт	46,0
Видеокарта: Palit GeForce 6600 GT 128 Мбайт (PCIE x16, GeForce 6600 GT, DVI, TV-Out, OEM)	116,0
HDD: Seagate Barracuda 7200.9 ST3160812AS 160 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	71,5
Оптический привод: Toshiba SD-R5372V (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	34,5
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	7,0
Корпус: 3R System R202 MiddleTower (Audio, USB, 300 Вт, ATX)	50,0
Колонки: Jetbalance JB-331 (2x15 Вт)	32,0
Мышь: A4Tech X-750BF Laser (2500 dpi, USB + PS/2)	23,0
Клавиатура: Oklick 330M Black Multimedia (PS/2)	13,0
Монитор: Samsung SyncMaster 797MB (17 дюймов, 1920x1440)	157,0
Итого:	690,5
Замена 1: AMD Sempron 3300+ (Socket 754, 2,0 ГГц, FSB 400 МГц, 128 Кбайт, OEM)	+31,0
Замена 2: Leadtek PX7600GS-TD256 256 Мбайт (PCIE x16, GeForce 7600 GS, DVI, TV-out, Retail)	+34,0
Замена 3: Seagate Barracuda 7200.10 ST3250820AS 250 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	+58,0
Опция 1: A-DATA DDR SDRAM PC3200 512 Мбайт	+46,0
Опция 2: ТВ/FM-тюнер AVerMedia AverTV 505	+56,0
Опция 3: сетевой фильтр Pilot X-Pro (6 розеток)	+29,0
Со всеми наворотами:	944,5

ДЕШЕВО И СЕРДИТО Intel

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Celeron D 346 (Socket 775, 3,06 ГГц, FSB 533 МГц, 256 Кбайт, OEM)	57,0
Кулер: GlacialTech Igloo 5600PWM (Socket 775, 2400 об/мин)	17,0
Материнская плата: ASRock 775XFire-eSATA2 (Socket 775, Intel 945PL, DDR2-553, PCIE, CrossFire, SATA RAID, Sound, USB, LAN, ATX)	76,0
RAM: Transcend Jetram DDR2 SDRAM PC2-4200 512 Мбайт	40,0
Видеокарта: Palit GeForce 6600 GT 128 Мбайт (PCIE x16, GeForce 6600 GT, DVI, TV-Out, OEM)	116,0
HDD: Seagate Barracuda 7200.9 ST3160812AS 160 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	71,5
Оптический привод: Toshiba SD-R5372V (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	34,5
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	7,0
Корпус: 3R System R202 MiddleTower (Audio, USB, 300 Вт, ATX)	50,0
Колонки: Jetbalance JB-331 (2x15 Вт)	32,0
Мышь: A4Tech X-750BF Laser (2500 dpi, USB + PS/2)	23,0
Клавиатура: Oklick 330M Black Multimedia (PS/2)	13,0
Монитор: Samsung SyncMaster 797MB (17 дюймов, 1920x1440)	157,0
Итого:	694,0
Замена 1: Intel Pentium D 805 (Socket 775, 2,66 ГГц, FSB 533 МГц, 2x1 Мбайт, OEM)	+59,0
Замена 2: Leadtek PX7600GS-TD256 256 Мбайт (PCIE x16, GeForce 7600 GS, DVI, TV-out, Retail)	+34,0
Замена 3: Seagate Barracuda 7200.10 ST3250820AS 250 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	+58,0
Опция 1: Transcend Jetram DDR2 SDRAM PC2-4200 512 Мбайт	+40,0
Опция 2: ТВ/FM-тюнер AVerMedia AverTV 505	+56,0
Опция 3: сетевой фильтр Pilot X-Pro (6 розеток)	+29,0
Со всеми наворотами:	970,0

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 3000+ (Socket 939, 1.8 ГГц, FSB 800 МГц, 256 Кбайт, OEM)	96,00
Кулер: GlacialTech Igloo 7200 Light (Socket 754/939/940, 1900 об/мин)	6,50
Материнская плата: Foxconn NF4SK8AA-8EKRS (Socket 939, NVIDIA nForce4 SLI, DDR400, PCIE, SLI, SATA RAID, Sound, USB, FireWire, GbLAN, ATX)	100,0
RAM: A-DATA DDR SDRAM PC3200 2x512 Мбайт	92,0
Видеокарта: GIGABYTE GV-NX76G256D-RH 256 Мбайт (PCIE, GeForce 7600 GS, DVI, TV-out, Retail)	148,0
HDD: Western Digital WD2000JS 200 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	83,0
Оптический привод: NEC ND-4571A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	45,0
Дисковод: NEC 3.5-дюймовый, 1,44 Мбайт	7,0
Корпус: Foxconn TH-230 MiddleTower (USB, FireWire, Airduct, Fan, Audio, 350 Вт, ATX)	70,0
Колонки: Microlab SOLO-2 MK-3 (2x60 Вт)	68,0
Мышь: A4Tech X-750BF Laser (2500 dpi, USB + PS/2)	23,0
Клавиатура: BTC-8190(UX) Multimedia (USB+PS/2)	13,5
Монитор: Acer AL1716As (17 дюймов, 1280x1024, 8 мс)	225,0
Итого:	977,0
Замена 1: AMD Athlon 64 X2 3800+ (Socket 939, 2,0 ГГц, FSB 2,0 ГГц, 2x512 Кбайт, OEM)	+184,0
Замена 2: Sapphire Radeon X1800 GTO 256 Мбайт (PCIE, Radeon X1800 GTO, DVI, VIVO, OEM)	+82,0
Замена 3: ViewSonic VX724 (17 дюймов, 1280x1024, 4 мс)	+75,0
Опция 1: ТВ/FM-тюнер GoView PCI DVD 2 Deluxe	+106,0
Опция 2: ИБП SVEN Power Pro 800 (800 вА)	+95,0
Со всеми наворотами:	1519,0

ческими портами, но пусть будут про запас. Под Intel мы изначально выбрали многообещающий Pentium D 805 в паре с платой Foxconn 945P7AC-8KS2.

От Radeon X800 GTO мы решили отказаться, ведь этот чип не поддерживает даже Shader Model 3.0. Тут как раз вовремя подсуетилась NVIDIA, выпустив новый хит продаж — GeForce 7600 GS. Карта от GIGABYTE полностью бесшумная. В качестве замены рекомендуем Sapphire Radeon X1800 GTO 256 Мбайт, которую можно превратить в Radeon X1800 XL. Но экспериментами занимайтесь на свой страх и риск, процедура перепрошивки BIOS на примере

платы от HIS была подробно описана в прошлом номере «Игромании». Кстати, стоит позаботиться о здоровье компьютера и его стабильной работе и присмотреть ИБП — например, недорогого SVEN Power Pro 800.

Займи, но купи (категория «Больше \$1000»). Здесь подобраны тяжеловесы с быстрыми процессорами и производительными видеокартами.

Тут мы развернулись по полной программе — количество оперативной памяти удвоилось и достигло внушительных 2 Гб, свое место в слоте PCIE x16 отвоевала все та же Sapphire Radeon X1800 GTO с 256 Мб па-

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Pentium D 805 (Socket 775, 2,66 ГГц, FSB 533 МГц, 2x1 Мбайт, OEM)	116,0
Кулер: GlacialTech Igloo 5600PWM (Socket 775, 2400 об/мин)	18,0
Материнская плата: Foxconn 945P7AC-8KS2 (Socket 775, Intel 945P, DDR2-667, PCIE, SATA, Sound, USB, GbLAN, ATX, Retail)	95,0
RAM: Transcend Jetram DDR2 SDRAM PC2-4200 2x512 Мбайт	80,0
Видеокарта: GIGABYTE GV-NX76G256D-RH 256 Мбайт (PCIE, GeForce 7600 GS, DVI, TV-out, Retail)	148,0
HDD: Western Digital WD2000JS 200 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	83,0
Оптический привод: NEC ND-4571A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	45,0
Дисковод: NEC 3.5-дюймовый, 1,44 Мбайт	7,0
Корпус: Foxconn TH-230 MiddleTower (USB, FireWire, Airduct, Fan, Audio, 350 Вт, ATX)	70,0
Колонки: Microlab SOLO-2 MK-3 (2x60 Вт)	68,0
Мышь: A4Tech X-750BF Laser (2500 dpi, USB + PS/2)	23,0
Клавиатура: BTC-8190(UX) Multimedia (USB+PS/2)	13,5
Монитор: Acer AL1716As (17 дюймов, 1280x1024, 8 мс)	225,0
Итого:	991,5
Замена 1: Intel Pentium D 940 (Socket 775, 3,4 ГГц, FSB 800 МГц, 2x2 Мбайт, OEM)	+134,0
Замена 2: Sapphire Radeon X1800 GTO 256 Мбайт (PCIE, Radeon X1800 GTO, DVI, VIVO, OEM)	+82,0
Замена 3: ViewSonic VX724 (17 дюймов, 1280x1024, 4 мс)	+75,0
Опция 1: ТВ/FM-тюнер GoView PCI DVD 2 Deluxe	+106,0
Опция 2: ИБП SVEN Power Pro 800 (800 вА)	+95,0
Со всеми наворотами:	1483,5

мяти. Остальные перемены не столь значительны. Если хотите насладиться просмотром ТВ-передач за компьютером, как нельзя кстати подойдет ТВ-тюнер GoView PCI DVD 2 Deluxe с аппаратной поддержкой MPEG1/2.

Тебя я видел во сне (Цена не ограничена). Мечтать не вредно...

До выхода новейших процессоров пределом мечтаний каждого игрока остается Athlon 64 FX-60. Объем оперативной памяти довели до запредельной цифры в 4 Гб. Для столь прожорливой системы (мощный процессор, два Radeon X1900 XT, объединенных в CrossFire, пара скоростных WD Raptor WD1500ADFD) требуется

неслабый блок питания. За дело взялся 680-ваттный Thermaltake Silent PurePower. Чтобы получить максимум удовольствия от этого суперкомпьютера, необходим монитор с высоким разрешением — не меньше 1600x1200. Им стал 20-дюймовый Samsung SyncMaster 204B. Для полного эффекта погружения осталось добавить звуковую карту Creative SB X-Fi Fatal1ty и пятиканальную акустику AH500D от Microlab. Готово!

Спонсор рубрики «Разумный компьютер» — «РиК» (www.r-and-k.com).



КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 X2 4200+ (Socket 939, 2,2 ГГц, FSB 1,0 ГГц, 2x512 Кбайт, BOX)	118,0
Кулер: Zalman CNPS7700-AICu (Socket 478/775/754/939/940, 1350-2600 об/мин)	35,0
Материнская плата: ASUS A8N-SLI (Socket 939, NVIDIA nForce4 SLI, DDR400, PCIE, IDE, SATA RAID, Sound, USB, GbLAN, ATX)	105,0
RAM: Corsair VS2GBKIT400C3 DDR SDRAM PC3200 2x1024 Мбайт	167,0
Видеокарта: Sapphire Radeon X1800 GTO 256 Мбайт (PCIE, Radeon X1800 GTO, DVI, VIVO, OEM)	230,0
HDD: Seagate Barracuda 7200.10 ST3320620AS 300 Гбайт (SATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	135,0
Оптический привод: NEC ND-4571A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	45,0
Дисковод: NEC 3.5-дюймовый, 1,44 Мбайт	7,0
Звуковая карта: Creative Sound Blaster AUDIGY 4 (PCI, OEM)	45,0
Корпус: ASUS Ascot 6AR6-F/360 MiddleTower (USB, FireWire, CardReader, Audio, Fan, 360 Вт, ATX)	98,0
Колонки: Jetbalance JB-381 (2x30 Вт)	110,0
Мышь: Logitech MX518 Gaming-Grade Optical (USB + PS/2)	50,0
Клавиатура: Logitech Media Keyboard Elite (USB+PS/2, Retail)	30,0
Монитор: ViewSonic VX724 (17 дюймов, 1280x1024, 4 мс)	300,0
Итого:	1475,0
Замена 1: AMD Athlon 64 X2 4200+ (Socket 939, 2,2 ГГц, FSB 1,0 ГГц, 2x512 Кбайт, BOX)	+262,0
Замена 2: XFX PV-T71G-UCL7 256 Мбайт (PCIE, GeForce 7900 GT, DVI, VIVO, Retail)	+180,0
Замена 3: ViewSonic VX922 (19 дюймов, 1280x1024, 2 мс)	+145,0
Опция 1: ТВ-тюнер GoView PCI DVD 2 Deluxe	+106,0
Опция 2: ИБП IPPON SMART Power Pro 2000VA (2000 вА)	+130,0
Со всеми наворотами:	2298,0

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ЗАЙМИ, НО КУПИ! intel

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Pentium D 820 (Socket 775, 2,8 ГГц, FSB 800 МГц, 2x1 Мбайт, OEM)	160,0
Кулер: Zalman CNPS7700-AICu (Socket 478/775/754/939/940, 1350-2600 об/мин)	35,0
Материнская плата: MSI 945P Neo2-F (Socket 775, Intel 945P, DDR2-667, PCIE, Sound, SATA RAID, USB, GbLAN, ATX)	100,0
RAM: Transcend Jetram DDR2 SDRAM PC2-5300 2x1024 Мбайт	190,0
Видеокарта: Sapphire Radeon X1800 GTO 256 Мбайт (PCIE, Radeon X1800 GTO, DVI, VIVO, OEM)	230,0
HDD: Seagate Barracuda 7200.10 ST3320620AS 300 Гбайт (SATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	135,0
Оптический привод: NEC ND-4571A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	45,0
Дисковод: NEC 3.5-дюймовый, 1,44 Мбайт	7,0
Звуковая карта: Creative Sound Blaster AUDIGY 4 (PCI, OEM)	45,0
Корпус: ASUS Ascot 6AR6-F/360 MiddleTower (USB, FireWire, CardReader, Audio, Fan, 360 Вт, ATX)	98,0
Колонки: Jetbalance JB-381 (2x30 Вт)	110,0
Мышь: Logitech MX518 Gaming-Grade Optical (USB + PS/2)	50,0
Клавиатура: Logitech Media Keyboard Elite (USB+PS/2, Retail)	30,0
Монитор: ViewSonic VX724 (17 дюймов, 1280x1024, 4 мс)	300,0
Итого:	1535,0
Замена 1: Intel Pentium D 950 (Socket 775, 3,4 ГГц, FSB 800 МГц, 2x2 Мбайт, BOX)	+220,0
Замена 2: XFX PV-T71G-UCL7 256 Мбайт (PCIE, GeForce 7900 GT, DVI, VIVO, Retail)	+180,0
Замена 3: ViewSonic VX922 (19 дюймов, 1280x1024, 2 мс)	+145,0
Опция 1: ТВ-тюнер GoView PCI DVD 2 Deluxe	+106,0
Опция 2: ИБП IPPON SMART Power Pro 2000VA (2000 вА)	+130,0
Со всеми наворотами:	2316,0



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ЖЕЛЕЗО

24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мылу hot-line@igromania.ru



Недавно купил себе новый системный блок и первым делом, естественно, принялся за установку Windows XP. Инсталляция прошла успешно, началась первая загрузка системы. Установив весь нужный софт, я перезагрузил компьютер, но во время перезагрузки появилось следующее сообщение: «Неустранимая ошибка 0E по адресу 0028:XXXXXXXX в VXD SYMEVENT(02)+XXXXXXXX». Вместо крестиков — буквы и цифры, которые меняются при каждом запуске.

Это баг ранних версий некоторых программ от Symantec (в частности, Norton AntiVirus, Norton Ghost, System Works). В комплекте с ними шел файл Symevnt.386, который был частью обработчика событий Symantec (набор файлов с именами Symevnt.386, Symevnt1.dll и S32evnt1.dll). Эти файлы отвечают за сведения о системе и представляют отчет Norton AntiVirus и другим служебным программам компании.

Для устранения ошибки нужно отключить автоматическую загрузку файла Symevnt.386. Загрузите Windows в безопасном режиме. Затем удалите следующий раздел реестра вместе со всеми ключами: HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\VxD\SymEvnt.

Заходите в Пуск → Выполнить..., наберите sysedit и смело жмите Enter. Запустится программа Редактор файлов настройки. Выберите окно с файлом SYSTEM.INI. Зайдите в меню Поиск → Найти. Перед этим в поле Образец введите symevnt.386. Теперь нужно закомментировать все строчки, имеющие подстроку symevnt.386. Для этого в начало каждой такой строки поставьте точку с запятой. Сохраните все произведенные изменения и перезагрузите компьютер.

После этого обязательно удалите установленные продукты Symantec и проинсталлируйте самые новые версии нужных вам программ. Только в этом случае ошибка перестанет появляться вновь.



У меня сильно тормозит Windows. В принципе, я могу это стерпеть, но больше всего меня раздражает очень долгое переключение между задачами. На это уходит в среднем несколько секунд. Не подскажите, что мне делать? Нормально работать в таких условиях просто невозможно.

Как известно, Windows может использовать жесткий диск для хранения файла подкачки. Когда вы пытаетесь использовать программ больше, чем может удержать оперативная память, ОС складывает их в этот файл.

К сожалению, какими бы скоростными ни были жесткие диски, они гораздо медленнее оперативной памяти — перемещение информации туда и обратно занимает значительное время. Нужно минимизировать число обращений к жесткому диску или снизить эффект от этого. В первую очередь выясните, чем вызваны тормоза: недостаточным количеством оперативной памяти или медленной работой жесткого диска.

Разберемся с памятью. В состав операционных систем Windows 2000 и XP входит утилита Системный монитор. Она позволяет оценить производительность системы. Запускайте программу через Панель управления → Администрирование → Системный монитор. По экрану сразу поползут графики загруженности процессора, средней длины очереди диска и так далее. Нам нужно добавить свой счетчик объема доступной оперативной памяти. Нажимайте на значок «плюс» в панели инструментов. В списке Объект выберите пункт Память, а в списке доступных типов счетчиков укажите Доступно МБ. Нажимайте на кнопку Добавить и закрывайте окно.

Откройте все программы, которые вы обычно используете. Одновременно системный монитор покажет на графиках, сколько памяти доступно на вашем компьютере. Число менее 4 Мб будет означать, что вам нужно докупить оперативной памяти.

Производительность жесткого диска может резко понизиться из-за фрагментации файлов. Например, если файл подкачки раздроблен на сотни кусков, расположенных по всему жесткому диску, то работать с ним будет проблематично. Нужно узнать, является ли диск настолько фрагментированным, что это замедляет работу системы. Проверьте это, запустив программу Дефрагментация диска (вкладка Сервис в свойствах любого логического раздела). Запустите программу, выберите раздел, на котором находится файл подкачки, и нажмите кнопку Анализ. По окончании анализа состояния диска программа выдаст отчет и рекомендации — стоит ли дефрагментировать диск или нет. Остается только последовать совету. Однако рекомендуем использовать не стандартную утилиту, а специализированную программу Perfect Disk 7.



С недавних пор при загрузке компьютера стало появляться такое сообщение: «SMART Failure Predicted on Primary Master: WDC WD600BB-00CAA1 WARNING: Immediately back-up your data and replace your hard disk drive. A failure may be imminent». Я примерно понимаю, что это означает, — мне надо сделать копию всех моих данных и заменить жесткий диск. Но нельзя ли как-то спасти винчестер и/или информацию?

Технология S.M.A.R.T. предназначена для отслеживания состояния жесткого диска и предупреждения пользователя о возможных проблемах. Тут уж как повезет — после появления сообщения от S.M.A.R.T. диск может проработать еще год или свести счеты с жизнью через минуту.

Так или иначе, ваш диск все еще работает, но находится в нестабильном состоянии. S.M.A.R.T. просто так не предупреждает — у вас проблемы на аппаратном уровне. Скорее всего, HDD просто отслужил свой срок, эксплуатировался в экстремальных условиях и теперь готов уйти в мир иной. Или ему просто не хватает питания — в таком случае нужно попробовать запустить его на другой системе с более мощным БП. В любом случае следует сделать резервную копию данных, находящихся на жестком диске.

Запомните, теперь на диск нельзя ничего записывать. Не создавайте новые файлы и будьте осторожны с различными тестами HDD. Любая попытка записи может быть фатальна.

Помимо этого необходимо переписать все данные на другой винчестер при помощи специальных программ (в противном случае вы можете нанести вред и так еле дышащему диску). Для этой задачи подходят Norton Ghost или лучше Acronis True Image.



Когда я установил программу DAEMON Tools, она при загрузке выдала ошибку «Unable to add adapter. Device problem 12», а затем система вообще заявила, что «Найдено новое устройство, но не хватает свободных ресурсов, чтобы установить его». У меня Windows XP Home Edition SP2.

Такая ошибка возникает из-за неправильного удаления старых версий DAEMON Tools. Вы удалили только клиентскую часть программного пакета, в системе остался драйвер эмуляции приводов.

Сначала проведите поверхностное удаление DAEMON Tools через меню Установка и удаление программ. Скачайте утилиту для выкорчевывания остатков эмулятора из недр системы: sptdinst_x64.exe или sptdinst_x86.exe (<http://www.daemon-tools.cc/dtcc/download.php?mode=ViewCategory&catid=5>).

Обратите внимание, что версия деинсталлятора должна соответствовать версии DAEMON Tools и вашей операционки. Запустите утилиту с параметром **remove**. Сделать это можно, создав ярлык и указав **remove** в поле **Объект**, или просто перетащив иконку в поле **Выполнить...** и добавив параметр в конец строки.

Перезагрузите компьютер в безопасном режиме и запустите **spt-dinst_XXX.exe** с параметром **add**. Затем заходите в Windows в нормальном режиме и устанавливайте нужную версию DAEMON Tools.



С моим компьютером беда! Непонятно по каким причинам при загрузке компьютера стало появляться сообщение: «Ошибка при попытке проверки лицензии на данном компьютере — Error code: 0x80070002». Я пытался делать откат с помощью «Восстановления системы», но это не помогает, сообщение появляется снова и снова! Что же мне делать? У меня установлена Windows XP.

У вас повреждены или удалены файлы **%SystemRoot%\System32\secupd.dat** и/или **%SystemRoot%\System32\oembios.dat**. Для устранения неполадки загрузите Windows в режиме защиты от сбоев и откройте **Просмотр событий**. Найдите сообщения от службы защиты файлов — в них должно быть указано имя файла, который не удалось восстановить при входе в систему. Используя другой ПК с такой же системой (системы должны быть идентичны, включая версии **Service Pack** и установленные обновления), скопируйте с него поврежденные файлы, либо возьмите их с компакт-диска Windows XP. После перезагрузки просканируйте систему последними антивирусами и программами типа **Ad-Aware** (что-то же послужило причиной сбоя), а также запустите команду **sfc /scannow**.



Помогите мне, пожалуйста, с одной ошибкой. Сообщение такое: «В процессе установки произошла неисправимая ошибка Error 1935. An error occurred during the installation of assembly 'cscompmgd, Version = «7.0.5000.0», PublicKey Token=«B03F5F7F11D50A3A», Culture = «neutral», File version=«7.10.3052.4» HRESULT: 0x8002802F»

У некоторых пользователей такая ошибка наблюдается при установке **.NET Framework** на компьютер, с которой была некультурно удалена другая версия этой программы. В результате от .NET осталось множество скрытых файлов и системных настроек, и Windows считает, что она все еще установлена.

В первую очередь очистите папки **Documents and Settings\имя пользователя\Local Settings\Temp** и **Windows\Temp**. Удалите файл **mscorlib.dll** из **WINDOWS\system32** или перенесите в другую папку, если этот файл занят системой и не может быть удален. Проверьте, есть ли у вас ветка реестра **HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\NETFramework** и папка **WINDOWS\Microsoft.NET\Framework** — их тоже надо удалить для переустановки .NET.

Процесс установки нового .NET запускайте из-под «Администратора» или пользователя из администраторской группы. Вот и все.



Firefox наследил в моей системе! Недавно ставил этот браузер, но он показался мне хуже, чем Opera, и я его удалил. Пока Firefox был на компьютере, он открывал ссылки, находящиеся в ICQ сообщениях и электронных письмах. После удаления первоначальные настройки не восстановились, так что теперь гиперссылки не открываются вовсе.

В этом случае проще всего попросить кого-то из знакомых экспортировать нормальную ветку реестра **HKEY_CLASSES_ROOT\HTTP**. Если добровольцев под рукой не окажется, создайте пустой файл с расширением **REG** и перепишите туда следующий текст:

```
[HKEY_CLASSES_ROOT\HTTP]
@="URL:Протокол HTTP"
«EditFlags»=dword:00000002
«URL Protocol»=""
«Source Filter»="{E436EBB6-524F-11CE-9F53-0020AF0BA770}"
```

[HKEY_CLASSES_ROOT\HTTP\AnimExtensions]

```
«.»="dxmasf.dll,150"
«.wm»="dxmasf.dll,150"
«.asf»="dxmasf.dll,150"
«.wma»="dxmasf.dll,150"
«.asp»="dxmasf.dll,150"
«.wmv»="dxmasf.dll,150"
«.asx»="dxmasf.dll,150"
«.wmx»="dxmasf.dll,150"
«.nsc»="dxmasf.dll,150"
«.wvx»="dxmasf.dll,150"
«.wax»="dxmasf.dll,150"
```

[HKEY_CLASSES_ROOT\HTTP\Extensions]

```
«.ASF»="{6B6D0800-9ADA-11d0-A520-00A0D10129C0}"
«.ASX»="{4B428940-263C-11d1-A520-000000000000}"
«.ASP»="{4B428940-263C-11d1-A520-000000000000}"
«.WAX»="{4B428940-263C-11d1-A520-000000000000}"
«.WM»="{6B6D0800-9ADA-11d0-A520-00A0D10129C0}"
«.WMA»="{6B6D0800-9ADA-11d0-A520-00A0D10129C0}"
«.NSC»="{4B428940-263C-11d1-A520-000000000000}"
«.BECK»="{6B6D0800-9ADA-11d0-A520-00A0D10129C0}"
«.WVX»="{4B428940-263C-11d1-A520-000000000000}"
«.WMV»="{6B6D0800-9ADA-11d0-A520-00A0D10129C0}"
«.WMX»="{4B428940-263C-11d1-A520-000000000000}"
«.IVF»="{C69E8F40-D5C8-11D0-A520-145405C10000}"
```

[HKEY_CLASSES_ROOT\HTTP\shell]

[HKEY_CLASSES_ROOT\HTTP\shell\open]

[HKEY_CLASSES_ROOT\HTTP\shell\open\command]

```
@="\"C:\Program Files\Internet Explorer\iexplore.exe\" -nohome"
```

[HKEY_CLASSES_ROOT\HTTP\shell\open\ddeexec]

```
@="\"%1\".-1,0,..."
«NoActivateHandler»=""
```

[HKEY_CLASSES_ROOT\HTTP\shell\open\ddeexec\Application]

```
@="IExplore"
```

[HKEY_CLASSES_ROOT\HTTP\shell\open\ddeexec\Topic]

```
@="WWW_OpenURL"
```

Затем дважды щелкните по файлу реестра, импортируйте из него данные и перезагрузите машину. Теперь ссылки должны открываться нормально.



Проблема следующая: когда я выключаю компьютер, всплывает сообщение: «Run-time error '53': File not found». Заголовок этого сообщения — «Explorer». В «Диспетчере задач» появилась папка Explorer, которой раньше не было. Выключая ее, получаю вышеупомянутое сообщение. Пробовал переустанавливать Windows — ничего не помогает. Что делать?

Основная причина появления **Runtime error 53** — это баг модуля **HReg**. Он запускается по расписанию и приводит к этой ошибке. Придется его удалить.

Заходите в меню **Пуск → Панель управления** и щелкните на значок **Назначенные задания**. В появившемся списке выберите пункт **HReg** и удалите его. Затем перезагрузите компьютер.

Кроме того, такой проблемой грешит программа **MRUBlaster** (www.snapfiles.com/get/mrublaster.html). Она предназначена для очистки информации о последних открытых и/или измененных документах. После чистки с помощью этой программы возможно появление данной ошибки. Систему у вас уже несколько подпорчена, поэтому стоит сделать откат изменений, произведенных данной программой, или пройтись утилитой **sfc.exe** с ключом **/scannow**.

Чтобы избежать появления данной ошибки, запускайте **MRUBlaster** без опций очистки папок **Windows** и **Microsoft Office**. Для этого оставьте неотмеченными пункты **Windows Recent Folders** и **Microsoft Office Recent Folders** в меню настройки программы. Правда, становится непонятно, зачем эта программа вообще нужна, потому что в **Recent Folders** находятся ярлыки на все недавно открытые документы...

Практика

ШИРОКА ВИНДА МОЯ РОДНАЯ ДОБАВЛЯЕМ WINDOWS НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Человек так устроен, что сколько ему ни дай, он всегда хочет большего. Взять хотя бы Windows: удобная вроде бы система (кто не согласен — поработайте денек в DOS или Linux) — что в ней может не нравиться? Но через некоторое время в голову настойчиво лезут мысли о том, что «*здесь бы пункт меню не помешал*», «*здесь бы кнопку дополнительную*», а «*вон та громадина вообще надо убрать к чертовой матери*». Вот из таких настроений и выросли программы для расширения возможностей Windows. Многие из них почти бесполезны, но некоторые могут сделать работу значительно удобнее.

А МНОГО ЛИ НАДО ДЛЯ СЧАСТЬЯ?



Первой в нашем списке будет **Windows PowerPro** — программа, которой запросто можно было бы посвятить отдельную статью, ибо ее возможности ограничиваются лишь вашей фантазией и теоретическими знаниями о работе с компьютером. Скажем сразу — она не для всех. Хотя бы потому, что на изучение Windows PowerPro потребуется чуть ли не целый день. Отпугивает утилита и своим внешним видом: невзрачные серые окошки с тучей кнопочек и морем текста, причем на английском языке (как мы ни старались, нормальный русификатор найти не смогли). Но если, как говорится, втянешься, жить без нее уже не сможешь.

От возможностей Windows PowerPro голова идет кругом. Программа выполняет невиданное количество команд при нажатии кнопок на настраиваемом тулбаре; создает виртуальные рабочие столы; назначает горячие клавиши на все, что только можно придумать (в пределах разумного, конечно; кофе в постель она принести не сможет, как ни старайся); помещает в системный лоток одну или несколько иконок с настраиваемыми функциями; расширяет стандартный буфер обмена Windows. В пределах этих возможностей Windows PowerPro может вытворять еще столько всего, что на ее полное освоение уйдет целый год (кроме шуток).

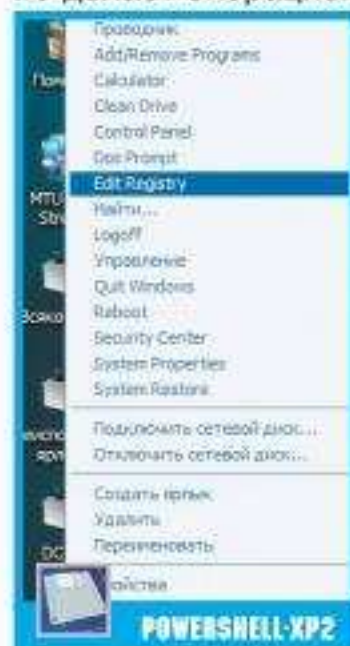
Конечно, все это надо пробовать лично, для описания никаких слов не хватит. Давайте в качестве примера добавим кнопочку на плавающую панельку. Назовем ее «Музыка». В меню настроек можно задать действия, которые будут выполняться при щелчке левой, правой или средней клавишей мыши по нашей кнопке. На левую повесим запуск любимого проигрывателя (просто указав путь до исполняемого файла), а вот с правой поступим чуть похитрее. С помощью встроенной в программу команды ***Menu** сделаем так, чтобы при правом клике на кнопку в виде меню выводилась папка, где у вас хранится музыка. Для этого выбираем команду *Menu и указываем путь до искомого каталога. Ну и наконец, назовем среднюю кнопку мыши на открытие в **Проводнике** этой самой папки (в качестве параметра указав путь до нее).

Результат наших стараний можно увидеть на скриншоте: мало того, что на одну-единственную кнопку мы навесили сразу три действия, так еще и, потратив пять минут, сэкономили себе кучу времени в будущем. Ведь три этих действия выполняются чуть ли не ежедневно и требуют от пользователя множества однообразных телодвижений.

И так с каждой функцией программы. Еще раз повторим, возможности почти безграничны. Все, что вы можете сделать в Windows руками, можно сделать и с помощью Windows PowerPro, потратив на это гораздо меньше времени. Так что если вас не пугает сложный интерфейс и английский язык — вперед на наш DVD, где лежит дистрибутив программы.



Как мы уже сказали в самом начале, Windows PowerPro довольно сложна в освоении. Если вы еще новичок в компьютерах, используйте утилиты попроще. Например, **Context Magic** — элементарную программку, добавляющую в контекстное меню «Проводника» несколько новых команд. Можно скопировать имя файла или папки в буфер обмена, открыть командную строку, копировать или переместить объект, создать ярлык и... собственно, все. За многообещающим пунктом **Customize** («Настройка») скрывается надпись «*Ждите следующих версий программы*», так что собственные команды создавать не дадут. Но и то, что есть, уже хоть немного, но делает операционку удобнее.



Еще один любитель добавить свои пять копеек в контекстное меню — **Powershell-XP2**. Дальше иконки «Мой компьютер» утилита, правда, не идет. После установки там появляется десяток новых пунктов вроде вызова «Панели управления», очистки диска, перезагрузки компьютера, выхода из Windows и т. д.



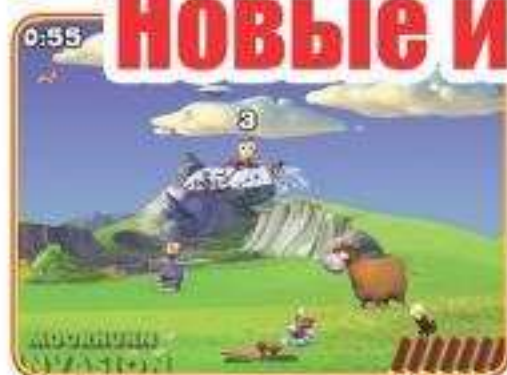
ShellToys XP — штука куда более навороченная, но за нее уже просят денег. В состав ShellToys XP входят 49 утилит. Помимо всех тех функций, которые есть в двух предыдущих программах, программа умеет проделывать множество разнообразных операций с медиафайлами — показывать о них подробную информацию, конвертировать в другой формат (только музыку или изображения). Любой файл можно зашифровать или проверить его контрольную сумму, а если под курсором оказался какой-нибудь архив — посмотреть его содержимое. Ну и плюс к этому стандартный набор действий из серии «скопировать-переместить-удалить». Ничего особо оригинального обнаружить не удалось, но вообще набор функций вполне себе мировой.



Гораздо интереснее смотрится небольшая утилита **True Launch Bar**. Она заменяет стандартную панель быстрого запуска на свою собственную. Зачем? Для того чтобы объединять значки по группам, прямо как в меню «Пуск». Скажем, под одним значком — вся музыкальная коллекция, под другим — все установленные игры, а под третьим — офисные программы (это лишь примеры, на самом деле ярлычки можно создать для чего угодно). Таким образом, самое необходимое всегда находится под рукой и не занимает много места на экране. А если еще и плагинов разных установить, то панель задач можно превратить чуть ли ни в центр управления полетом. Сюда выносятся пульта управления медиаплеером и громкостью, информация о системе и внешнем мире (погода, например), есть даже читалка новостей (RSS-агрегатор) — в общей сложности 26 плагинов. Все это мы уже скачали с официального сайта и выложили на наш диск, так что пробуйте на здоровье. Только не забывайте о чувстве меры, а то вместо удобной системы получите свалку. ■

МОРХУХИ

**ВОЗВРАЩЕНИЕ
БЕССМЕРТНЫХ
КУРОПАТОК!**



Новые игры из серии «Морхухи» – готовы стволы!



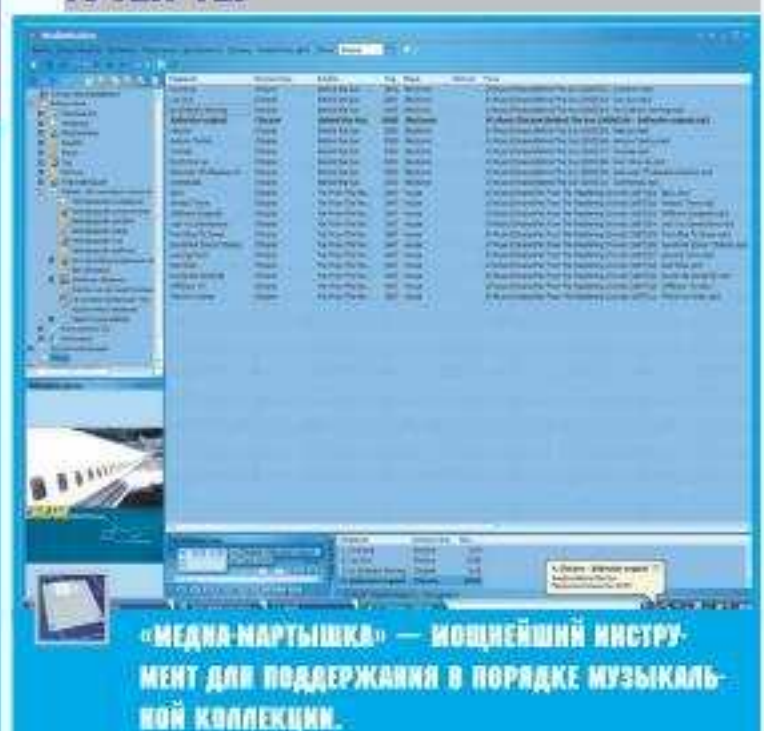
ПРАКТИКА

ТЕГИСТРАЦИЯ МУЗЫКИ

РЕДАКТИРУЕМ MP3-ТЕГИ

Когда советуешь человеку немного упорядочить свою музыкальную коллекцию и заполнить теги, а в ответ слышишь удивленное: «Нафига?», впадаешь в некоторый ступор. Действительно, если музыка отлично проигрывается любым медиаплеером, зачем заполнять какие-то там теги? Затем, чтобы больше не слушать track01, track02 и track03!

ГУТЕН ТЕГ



«МЕДИА-МАРТЫШКА» — МОЩНЕЙШИЙ ИНСТРУМЕНТ ДЛЯ ПОДДЕРЖАНИЯ В ПОРЯДКЕ МУЗЫКАЛЬНОЙ КОЛЛЕКЦИИ.

А начнем мы с программы **MediaMonkey**. Вообще говоря, она несколько выходит за рамки статьи, потому как предназначена для организации и прослушивания музыки. Эдакий **Windows Media Player**, только гораздо более удобный и функциональный. Возможность редактирования MP3-тегов добавлена здесь просто до кучи.

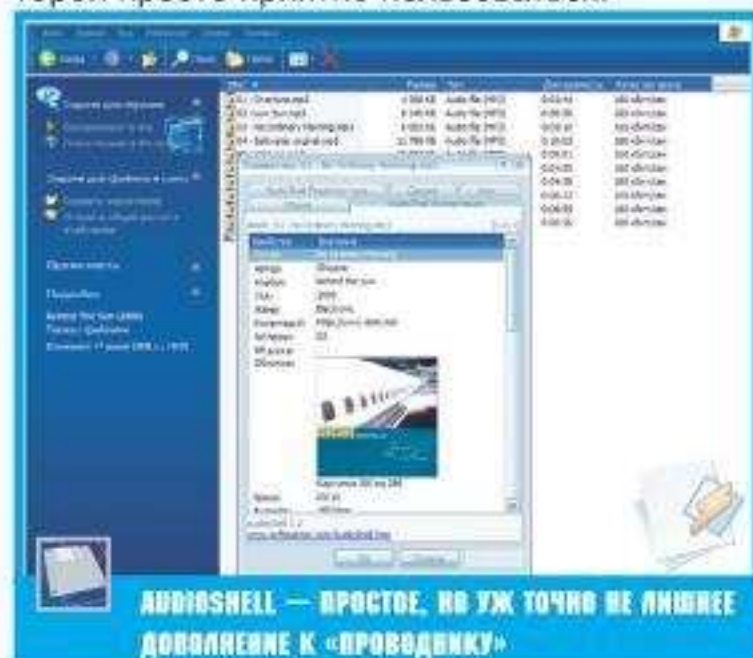
После первого запуска «Медиа-мартышка» прошерстит ваши жесткие диски и добавит всю найденную музыку в свою библиотеку. Теперь композиции можно в любой момент отсортировать по жанру, альбому, исполнителю и так далее. Все это добро представлено в виде удобной древовидной структуры. Помимо различных вариантов поиска и сортировки музыки, MediaMonkey умеет копировать треки с аудиодисков и наоборот (то есть записывать файлы на болванки), конвертировать музыку в один из пяти форматов (MP3, WAV, OGG, FLAC и WMA), синхронизировать папки с переносным устройством и делает еще кучу маленьких, но полезных операций, изучение которых мы оставим на вашей совести (программа переведена на русский язык, так что проблем возникнуть не должно).

Сортировка треков происходит на основе информации из тегов. И вот здесь мы подходим к самому главному: если ваша коллекция музыки представляет собой одну большую помойку, где в общую кучу свалены песни Жанны Агузаровой, баллады Rammstein и нетленки ансамбля «Золотое сальцо», то никакая программа, будь то «Мартышка» или что-то другое, самостоятельно ее не разгребет. Если у вас все именно так, пора наводить порядок.

В библиотеке MediaMonkey для этого предусмотрена виртуальная папка под названием «Файлы, теги которых нужно отредакти-

ровать». Здесь собраны все композиции, где есть хотя бы одно пустое поле (жанр, год, альбом, исполнитель). Информацию можно вбить вручную либо поискать ее в интернет-магазине **Amazon**. Если результаты поиска вас устроят, теги будут заполнены автоматически по нажатию одной кнопки. Жаль, что не используется база **FreeDB** (точнее, используется, но только при срабблывании аудиодисков), хотя если у вас в коллекции нет особо редких альбомов, то и Amazon вполне сойдет.

Когда все эти утомительные процедуры будут закончены, останется только разбросать композиции по каталогам на жестком диске. MediaMonkey может сделать эту работу за вас — опять же на основе информации из тегов. На выходе получим аккуратненькую организованную музыкальную коллекцию, которой просто приятно пользоваться.



AUDIOSHELL — ПРОСТОЕ, НО УЖ ТОЧНО НЕ ЛИШНЕЕ ДОПОЛНЕНИЕ К «ПРОВОДНИКУ»

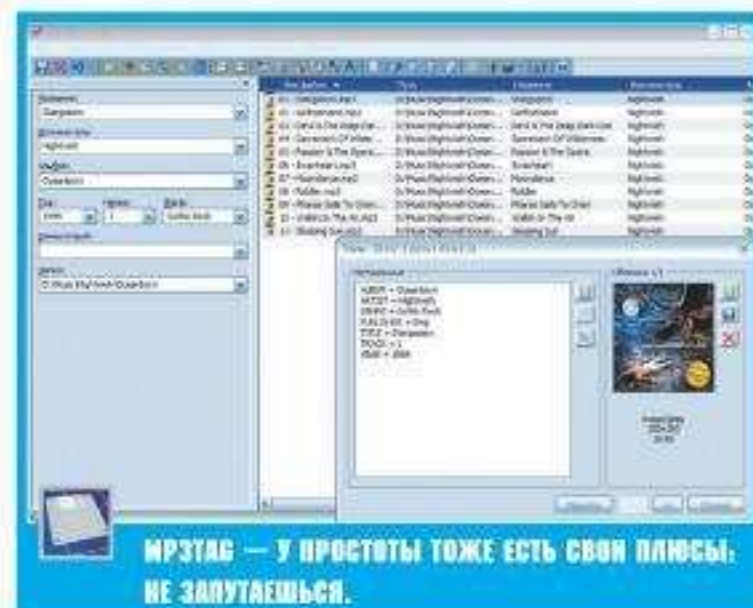
Чтобы не лазить в стороннюю программу каждый раз, когда надо поправить тег, вам понадобится **AudioShell** — небольшое расширение для «Проводника» Windows. После установки AudioShell в свойствах любого аудио-файла появляются две новые вкладки: «Информация», где выводится содержание тега, и «Редактор тега», где этот самый тег можно отредактировать. Поля заполняются только вручную, самостоятельно добывать нужные данные в интернете программа не умеет. Плюс к этому после установки AudioShell в окно «Проводника» можно добавить дополнительные столбцы с указанием битрейта, продолжительности композиции и других параметров (всего их 27).



MP3TAG — РЕДКИЙ СЛУЧАЙ, КОГДА ВСЕ ПОД РУКОЙ И ЕМУ УДОБНО ПОЛЬЗОВАТЬСЯ.

Далее у нас на очереди идут программы, чьи возможности исчерпываются редактированием тегов. Но зато уж дело они свое знают как никто другой. На просторах Сети полным-полно бесплатных программ такого рода, но начнем мы с условно-бесплатного про-

екта **mp3Tag**, приглянувшегося нам своим удобным интерфейсом. Основное окно разделено на несколько секций, в каждой отображается информация о выбранном файле: содержание тегов, техподробности кодирования, текст песни и обложка альбома. И тексты, и обложки, и теги утилита умеет искать в интернете. В отличие от MediaMonkey, она за просто водит за нос базу FreeDB и выковыривает из ее недр информацию не только об аудиодисках, но и о композициях, сохраненных на винчестере. Единственное ограничение — альбом должен быть полным, а треки должны идти в правильном порядке (прежде чем обращаться к FreeDB, порядок можно изменить). Если альбом неполный или порядок треков неизвестен, mp3Tag лезет за помощью к дядечке Amazon. Когда теги заполнены, можно переименовать выбранные файлы по одному из шаблонов.



MP3TAG — У ПРОСТОТЫ ТОЖЕ ЕСТЬ СВОИ ПЛЮСЫ: НЕ ЗАПУТАЕШЬСЯ.

У mp3Tag есть самый настоящий тезка из Германии — **Mp3tag**. Разница лишь в регистре некоторых букв. Тезка, правда, получился не самым навороченным, зато бесплатным. Пользоваться им довольно удобно, но вот функционально он отстает от платного аналога: Mp3tag не умеет сохранять тексты песен, да и заполняет только стандартные поля (есть еще и расширенные, вроде рейтинга, темпа и прочей ерунды; с ними работают MediaMonkey и mp3Tag). Отсутствие встроенного плеера тоже не добавляет программе баллов.

Почти всех недостатков Mp3tag лишен **TagScanner**. Более того, он даже пытается быть стильным, хотя на самом деле выглядит чуть аляповато. Но работать с ним даже удобнее, чем с mp3Tag (тот, который платный). Автор программы не стал городить несколько окон, а просто добавил вкладки для каждой из функций. Music Renamer и TAG Editor в пояснениях не нуждаются. За вкладкой TAG Processor скрывается обычная автозаполнялка тегов (генерация из имен файлов или из базы FreeDB; Amazon не поддерживается), а за LIST Maker — экспорт тегов в HTML, TXT или CSV.

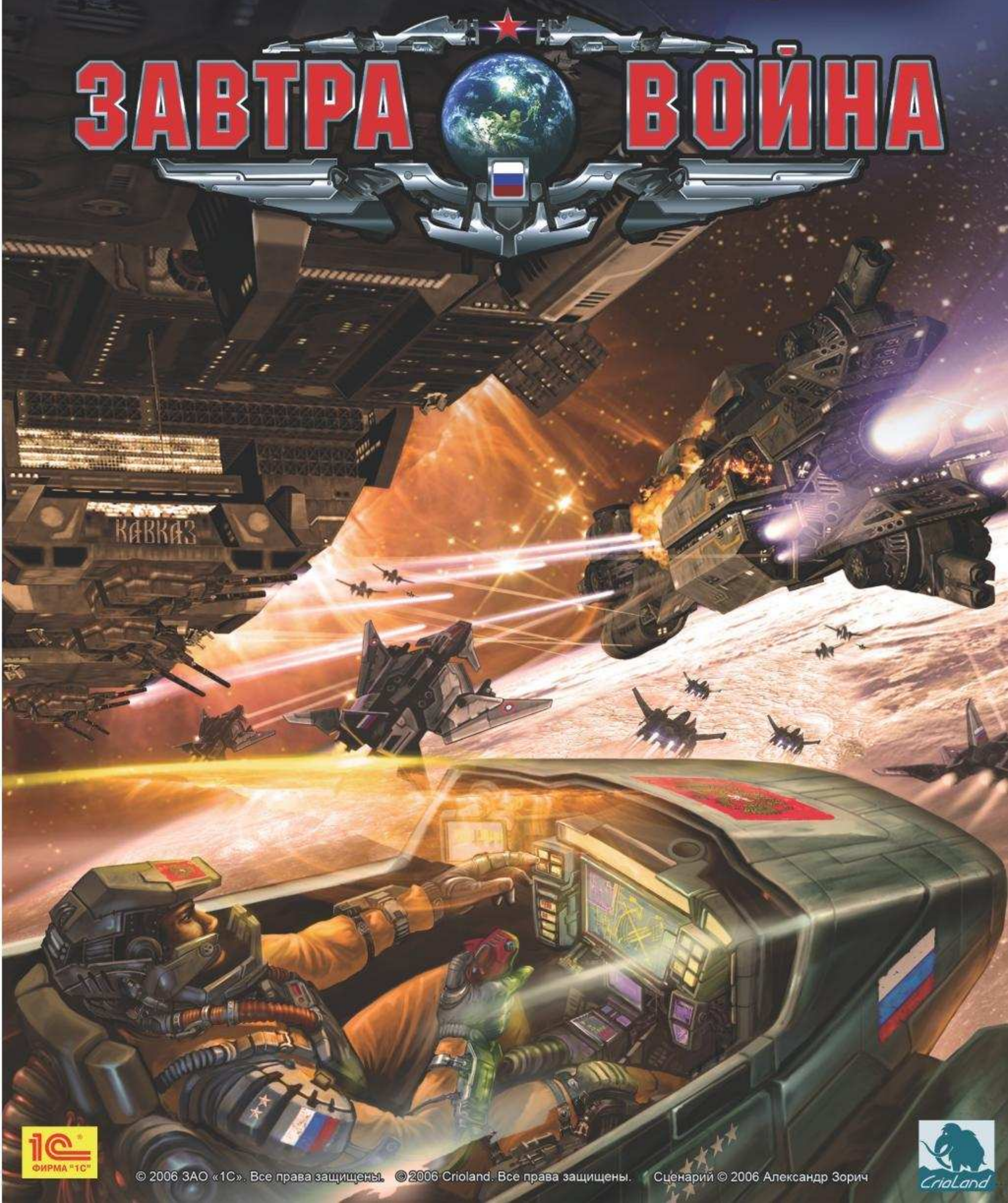
Редактор тегов может заполнять и расширенные поля, в том числе поля для текстов и обложек дисков. Вот только искать их в Сети TagScanner не умеет.



Как видите, выбор довольно богатый. MediaMonkey отлично справляется с ролью заведующего музколлекцией, заменяя собой сразу пять утилит. mp3Tag и TagScanner редактируют теги лучше всех остальных, а Mp3tag или AudioShell подходят на роль простых рабочих лошадей без претензий на мировое господство. ■

КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА ПО ТРИЛОГИИ АЛЕКСАНДРА ЗОРИЧА

ЗАВТРА ВОЙНА



СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

ГВОЗДЬ НОМЕРА

GAMESHADOW 2.2.0

Разработчик: GameShadow Ltd.
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: \$39,95 в год
Способ оплаты: PayPal, банковская карта
Сайт: www.gameshadow.com

GameShadow — это игровой браузер, через который можно отслеживать и скачивать все самые свежие демки, ролики, моды, патчи и драйверы. Утилита ищет, какие игры установлены на компьютере, и если для одной из них вышло какое-то обновление, она немедленно уведомит вас об этом. Объемы контента, который можно скачать через GameShadow, исчисляются гигабайтами (в среднем 30 Гбайт в месяц), так что устанавливать ее имеет смысл только при наличии выделенки или DSL.

Бесплатная версия работает бессрочно, но за \$39,95 в год вас избавят от рекламы, откроют доступ к эксклюзивному контенту и дадут скачать одну из пяти игр на выбор — Crashday, Prince of Persia Trilogy Pack, Peter Jackson's King Kong Collector's Edition, Myst V: End of Ages или The Settlers: Heritage of Kings.

Рейтинг: **9**

СВЕЖАТИНА!

ASUITE 1.1

Разработчик: SalvadorSoftware
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://salvador.p2forum.it/software/asuite>

Когда количество совершенно необходимых и очень-очень полезных программ в системе переваливает за критическую отметку, ориентироваться в них становится довольно сложно. Некоторое время выручают иконки быстрого запуска, но они занимают слишком много места на панели задач. И вот тут-то на помощь придет ASuite.

Фактически это альтернативная панель быстрого запуска с расширенными возможностями. ASuite прописывается в трее и по щелчку правой кнопкой мыши выводит на экран составленный вами список наиболее используемых программ. Утилиты для пущего удобства можно разбить по категориям, снабдить комментариями, ссылками на readme-файлы и сайты разработчиков, указать версию и, поставив галочку в соответствующем поле, добавить нужную программку в автозагрузку.

Рейтинг: **8**



INETADVISER 4.5

Разработчик: СофтИнформ
Язык: русский, украинский, английский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: 650, 715 или 1300 рублей (зависит от способа оплаты)
Способ оплаты: WebMoney, Яндекс.Деньги (650 руб.), банковский перевод (715 руб.), www.SoftKey.ru (1300 руб.)

Сайт: www.offliner.com/site/ru/index.html

iNetAdviser — обычная, на первый взгляд, надстройка для Internet Explorer. Тут вам и многовкладочный интерфейс, и блокировщик рекламы, и возможность объединения закладок в группы — в общем, джентльменский набор. Линки на сайты, которые вы уже посещали, подчеркиваются, а при наведении на них курсора выводится дополнительная информация: адрес странички, куда ведет ссылка, дата последнего визита и ваши комментарии.

Рейтинг: **7**

MOUSEIMP PRO LIVE! 1.3.0.5

Разработчик: Оскар Нежелский, Светозар Гоффманн
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.mouseimp.com/rus

Все, кто пользовался Adobe Reader, знают, что нет более удобного средства для перемещения по документу, чем инструмент «рука». Если установить MouseImp Pro Live!, такая рука будет действовать у вас во всех программах — и в браузерах, и в MS Office, и в почтовом клиенте. Такой метод скроллинга избавляет от необходимости производить лишние движения мышью (программа даже ведет подсчет сэкономленного метража) и делает работу за компьютером комфортнее.

Рейтинг: **8**

NLITE 1.0 RC8

Разработчик: Dino Nuhagic
Язык: английский, русский, украинский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.nliteos.com

Сколько же всяких телодвижений надо совершить при установке Windows! Сначала нужно установить систему (отвечая при этом на вопросы установщика), потом



драйвера, затем Service Pack и критические обновления, после этого необходимо удалить всякий балласт (Windows Messenger, WordPad), а в завершение — настроить с помощью твикера все под себя. В сумме — несколько часов жизни.

Автоматизировать этот мутный процесс поможет утилита nLite. От вас требуется лишь скопировать с компакт-диска на винчестер установочные файлы Windows и натравить на них nLite. Дальше просто укажем программе путь к обновлениям и драйверам системы, задаем необходимые настройки, выбираем нужные твики из обширного списка — и загрузочный ISO-образ со всеми необходимыми файлами готов. Осталось только записать его на болванку, вставить в привод, запустить установку Windows и отправиться по своим делам в ожидании окончания инсталляции. На выходе получим полностью готовую к употреблению систему.

Рейтинг: **9**

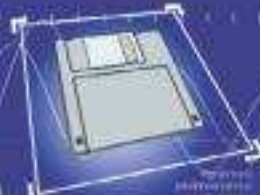
NOD32 2.51.20

Разработчик: Eset Software
Язык: русский
Тип распространения: платная (на нашем диске демоверсия)
Цена: 1050 руб.
Способ оплаты: курьеру наличными (в Москве), кредитная карта, WebMoney, Rapida, Яндекс.Деньги, E-Port, KreditPilot, банковский перевод
Сайт: www.esetnod32.ru/products/products.htm

Идеальных антивирусных программ не существует — это понимает любой мало-мальски образованный пользователь. Есть лишь хорошие антивирусы и плохие. NOD32 — антивирус, безусловно, хороший. И не только потому, что он ничуть не хуже конкурентов отлавливает всю известную интернет-заразу. NOD32 практически не нагружает систему и обладает мощным модулем эвристического анализа (который позволяет обнаруживать самые новые вирусы, еще не занесенные в антивирусные базы).

В остальном NOD32 мало чем отличается от других решений. Программа сканирует си-





KLITE 1.0 RC9

стему на предмет шпионов и троянов, проверяет электронную почту, следит за интернет-трафиком — в общем, делает все, что положено делать благовоспитанному антивирусу.

Рейтинг: 9

STARTUP DELAYER 2.2.66

Разработчик: r2 Studios
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.r2.com.au/software.php?page=2&show=startdelay

Если при загрузке системы запускается много программ, эта самая система начинает подлейшим образом тормозить. Происходит это потому, что все программы пытаются одновременно урвать хоть немножко системных ресурсов. **Startup Delayer** позволяет отложить начало загрузки той или иной программы, поэтому старт каждой из них не будет отнимать много ресурсов. В итоге, если все грамотно настроить, приступить к работе можно будет буквально через пару секунд после загрузки системы.

Рейтинг: 7

TASKSWITCHXP PRO 2.0

Разработчик: NTWind Software
Язык: английский, русский, украинский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.ntwind.com/software/taskswitchxp.html

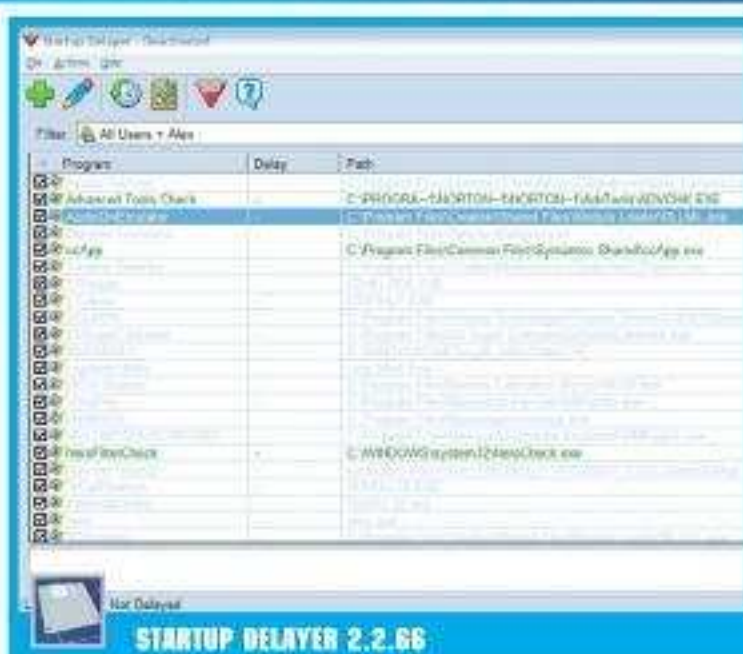
TaskSwitchXP — альтернатива стандартному переключателю задач (появляется при нажатии Alt+Tab, если кто не знал). После установки TaskSwitchXP на месте невзрачного окошка появляется красивая панелька с возможностью предпросмотра выбранного окна. Утилита отличается умеренным аппетитом — она занимает всего 1 мегабайт оперативной памяти, да и процессор совершенно не нагружает.

Рейтинг: 8

USOFT INTERNET DIALER 1.0

Разработчик: Алексей Семенов
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.udman.nm.ru/soft.htm

Usoft Internet Dialer пригодится всем, кто испытывает проблемы при дозвоне с модема. Программа умеет поочередно звонить по нескольким телефонам из списка, запоминает номер последнего удачного соединения, а



STARTUP DELAYER 2.2.66

также может запустить выбранные приложения после установки связи. При желании этой утилитой можно заменить стандартный дозвонщик Windows.

Рейтинг: 7

VOLUMOUSE 1.31

Разработчик: NirSoft
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.nirsoft.net/utils/volumouse.html

Надоело каждый раз тянуться к регулировке громкости, когда родители/жена/дети и внуки просят приглушить стрельбу/предсмертные вопли/томные охи и ахи? Не беда, ведь с этой функцией можно запросто справиться при помощи мыши — стоит лишь установить крохотную программку **Volumouse** и потратить пару минут на ее настройку. После того как все настройки будут заданы, уровень шума в квартире можно будет изменить колесиком мыши. Ну а чтобы Volumouse не вылезала на свет тогда, когда ее об этом не просят, в программу вшит небольшой, но крайне полезный набор правил. Скажем, срабатывать лишь при зажатой клавише Alt или исключительно в окне **Windows Media Player**. Жаль только, что свои собственные правила добавлять нельзя.

Рейтинг: 7

ТАКЖЕ НА ДИСКЕ

AdiIRC 1.4.10 — простенький, но бесплатный и легковесный клиент для сети IRC.

FTPUpit 1.0 добавляет указанный вами FTP-сервер в контекстное меню Windows (пункт «Отправить»).

Keyfinder Thing 3.1.5 умеет восстанавливать серийные номера любых программ **Microsoft**. Утилита может вылавливать из реестра ключики и других программ, но успех в этом случае не гарантируется.

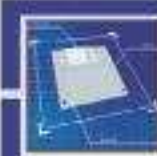
TKexe Kalender 1.0.6.6 поможет создать собственный календарь. Можно добавить картинку, изменить фон, отредактировать шрифты и надписи, отметить праздники (свой день рождения, например). Готовый календарик можно тут же распечатать и повесить на стену. ■



TASKSWITCHXP PRO 2.0



VOLUMOUSE 1.31



О РАЗДЕЛЕ

«Софтверный набор» — раздел на нашем DVD, где публикуются разного рода программы. В журнале они снабжены укороченными, а на DVD — развернутыми описаниями и иллюстрациями.

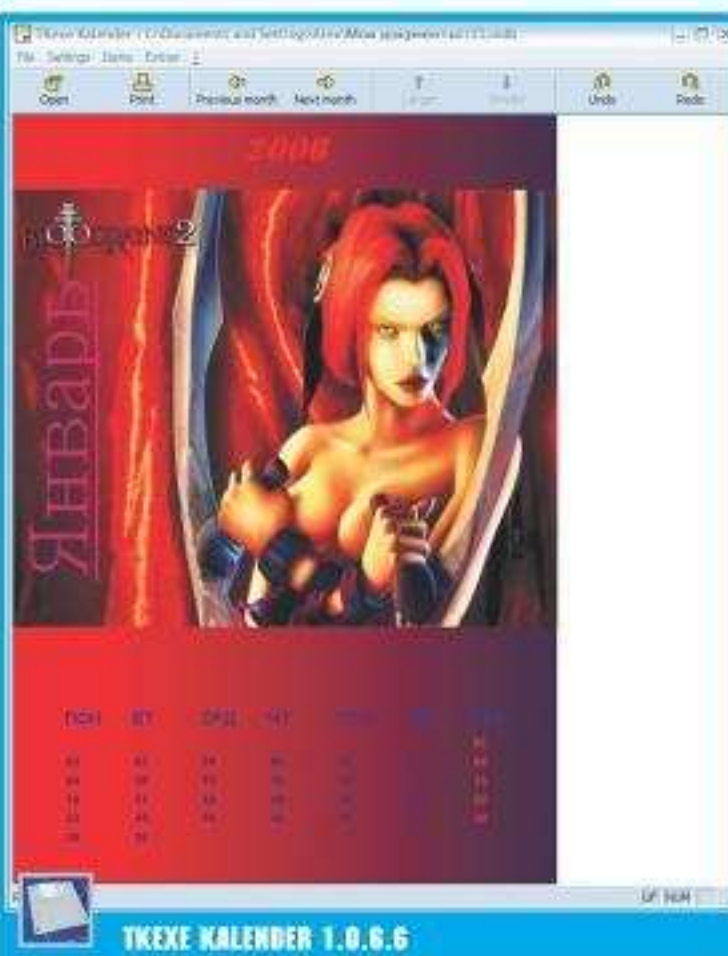
В состав «Софтверного набора» входят рубрики «Гвоздь номера» (лучшая программа во всей подборке, она всегда бесплатна), «Свежатица!» (тоже в основном бесплатные утилиты) и «Игроманский стандарт» (самые важные программы, которые мы выкладываем постоянно или с некой периодичностью, а также их обновления). В него входят: **Ad-Aware**, **Adobe Flash Player 9.0.7.0 Beta**, **Adobe Reader 7.08** (в комплекте с **Adobe Reader SpeedUp**), **DirectX 9.0c**, **DivX 6.2.5**, **DOSBox 0.65**, **Download Master**, **Fraps**, **Kaspersky Internet Security 6.0**, **ICQ (Lite 5.10 и Pro 2003b)**, **K-Lite Mega Codec Pack 1.53**, **Light Alloy 4.0**, **Microsoft .NET Framework 2.0**, **Process Explorer 10.11**, **QuickTime 7.1.0**, **RAD Video Tools**, **Spybot — Search & Destroy 1.4**, **System Mechanic Professional 6.0t**, **Total Commander 6.54**, **Unlocker 1.8.3**, **VobSub 2.23**, **Winamp 5.23** и **WinRAR 3.60**.

«Софтверный набор» также включает в себя все программы, которые упоминаются нами в обзорах софта на соседних страницах.

Если вам есть что нам предложить или посоветовать для размещения на DVD, пишите на soft@igromania.ru!



KEYFINDER THING 3.1.5



TKEXE KALENDER 1.0.6.6

ЧИТАЙТЕ И СМОТРИТЕ

Всем пламенный игрострой-привет. Наши маяки продолжают передавать в эфир самые интересные и актуальные геймдев-трансляции. С того момента как мы реформировали рубрику, на ящик gamedev@igromania.ru начало приходить в несколько раз больше писем с вопросами и предложениями. Мы рады, что изменения вам понравились, но, пожалуйста, формулируйте вопросы более кратко и четко. Иногда приходят длинные описания на две-три страницы с описанием того, что было сделано в каком-нибудь редакторе, и только в самом конце изложена суть проблемы. Причем для ее понимания читать все послание вовсе не нужно. Мы очень рады, что вы столь детально разбираетесь в утилитах для разработки игр, но совсем необязательно писать по этому поводу длинные повести и романы. Подавляющее большинство вопросов можно ужать до четырех-пяти строк.

Переходим к материалам текущего номера. Первым делом хотелось бы обратить ваше внимание на интервью с авторами **Heroes of Might and Magic 5** — там проливается свет на те моменты, которые не были отражены в пост-мортеме, опубликованном в майском номере.

Не пропустите статью по скриптописанию для **TES 4: Oblivion**. Эдуард Клишин подробно рассказывает о том, как оживить мир игры. Заметьте, что материал будет интересен не только поклонникам игры, но и всем, кто хочет научиться азам программирования (скриптовый язык TES 4 очень похож на C++).

Во «Вскрытии» самые заядлые автолюбители и просто поклонники **GTA: San Andreas** смогут полностью переработать автопарк игры. И наконец, в «Горячей линии» вас поджидает подборка ответов на самые каверзные геймдев-вопросы.

Большая коллекция утилит, которая поджидает вас на DVD, описана в материале «Игровое редактирование», сейчас же мы расскажем вам о видеоуроках.

Урок «Создание модификаций для TES 4: Oblivion»

ИНСТРУМЕНТ: TES Construction Set.

ОПИСАНИЕ: Видеоурок о создании собственных персонажей и путей движения NPC для TES 4: Oblivion. Материал разбит на несколько фрагментов. Первая часть посвящена генерации персонажа в конструкторе: мы рассмотрим все тонкости моделирования NPC, оденем его, снабдим оружием и присвоим ряд уникальных характеристик. На втором этапе работы мы обучим персонажа перемещаться по карте, задав эйпоинты и

соединив их в маршрутную сетку.

Урок «Мир GTA: San Andreas. Часть 2»

ИНСТРУМЕНТ: 3DS Max, GTA Map Editor, TXD Workshop, Collision File Editor v2, GTA_DFF_IO.

ОПИСАНИЕ: Данный видеоурок посвящен конвертированию объектов из Либerty и Вайс-сити в мир Сан-Андреаса. В уроке подробно рассмотрены принципы работы в про-

грамме GTA Map Editor, предназначенной для коррекции уже существующих и создания новых игровых карт для игры. Именно с помощью этой утилиты мы извлечем из GTA 3 модельку стадиона, а затем поместим ее на просторы Сан-Андреаса. Далее мы немного поколдуем над файлом текстур — переведем все изображения TXD-архива в формат GTA: San Andreas. И в завершение создадим файл столкновений в редакторе Collision File Editor.

Новый раздел на DVD

Внимание, внимание! Начиная с этого номера на нашем DVD в рубрике «Игрострой» прописывается новый блок (подраздел). Кодовое название — «Стройматериалы». Посидев за чашечкой чая и поговорив, что называется, за жизнь (разумеется, игростроевскую), мы пришли к логичному выводу. Чего большего всего не хватает начинающему игроделу? В первую очередь, знаний, но этот пробел мы по возможности восполняем статьями и видеоуроками. А вот во вторую очередь начинающему разработчику не хватает высокополигональных моделей, которые можно было бы встроить в свою игру или мод.

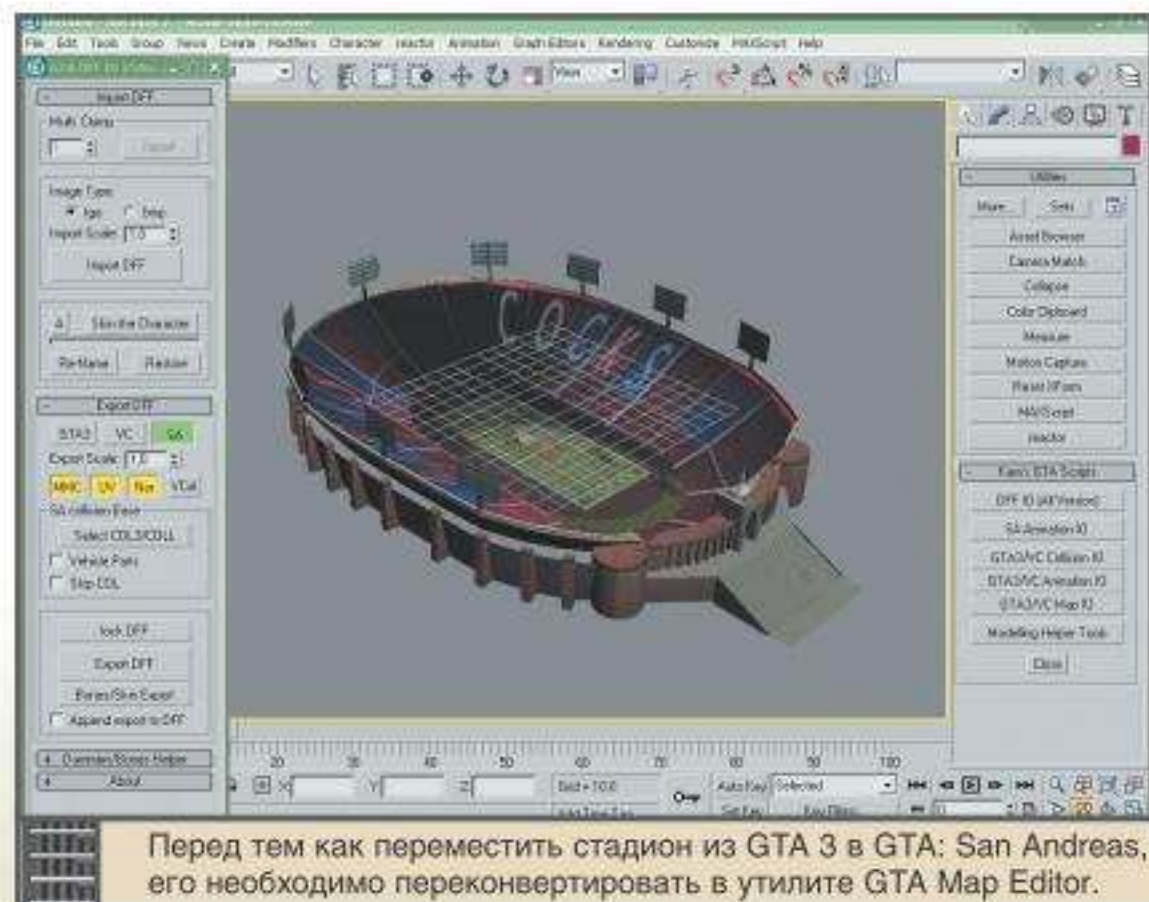
Но где их взять, если все модели, которые есть в интернете, уже заточены под какой-то конкретный тайтл? Вот мы и решили, что отныне будем выходить на связь с 3D-моделлерами и получать разрешение на размещение их работ у нас на диске. В первой подборке собраны модельки, сделанные как профессионалами, так и любителями. Возраст, статус и прочие паспортные данные для нас никакого значения не имеют. Главное, чтобы модель была качественной.



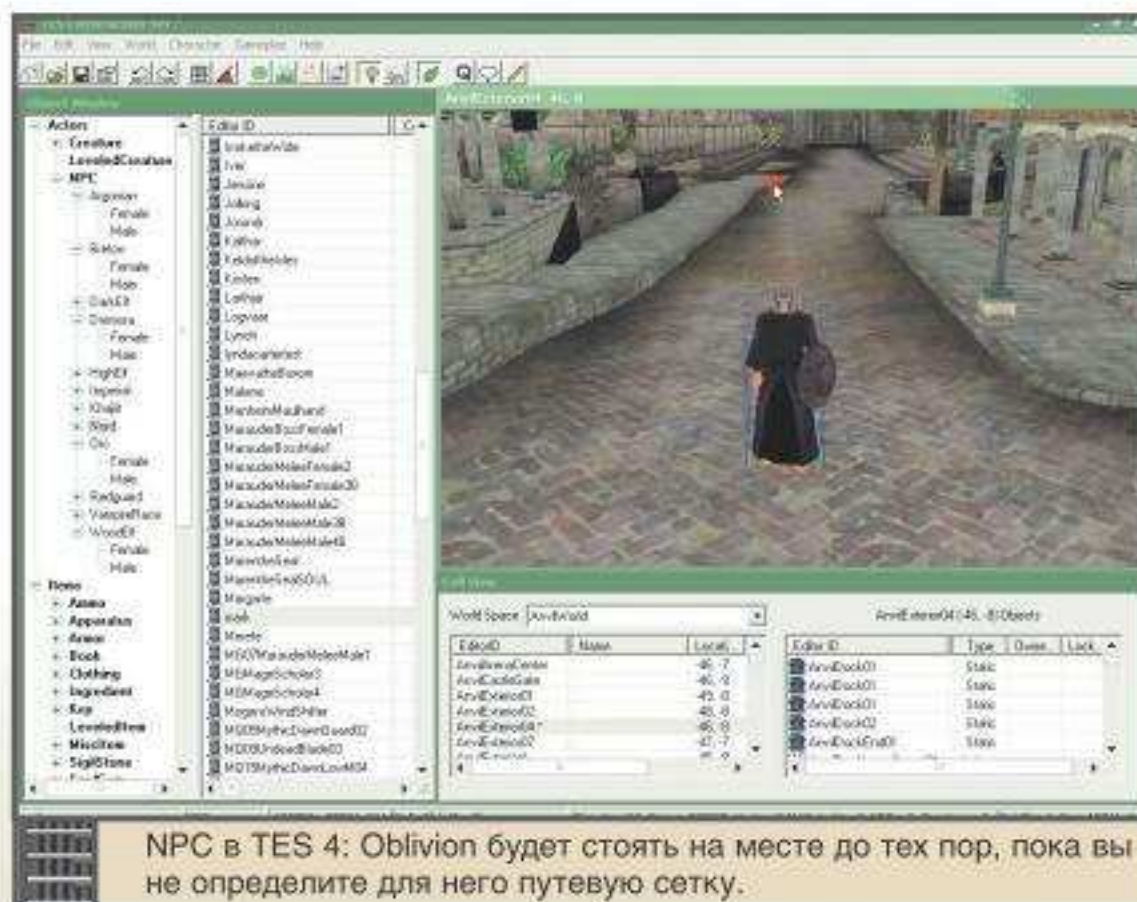
В общем, теперь у вас есть возможность использовать эти модели при создании своих бесплатных игр и модификаций. Обязательных условий всего два. Первое — упомянуть в своей разработке автора модели (полная информация прилагается к каждому 3D-объекту). Второе — не использовать модели в коммерческих проектах.

И наконец, самое главное. Если вы хотите, чтобы ваша моделька тоже была размещена на нашем диске, присылайте ее по адресу stroimat@igromania.ru. Подробнее о том, как оформить письмо, можно прочитать на диске в соответствующем разделе.

Благодарим всех моделлеров, принявших активное участие в формировании августовской подборки!



Перед тем как переместить стадион из GTA 3 в GTA: San Andreas, его необходимо перекодировать в утилите GTA Map Editor.

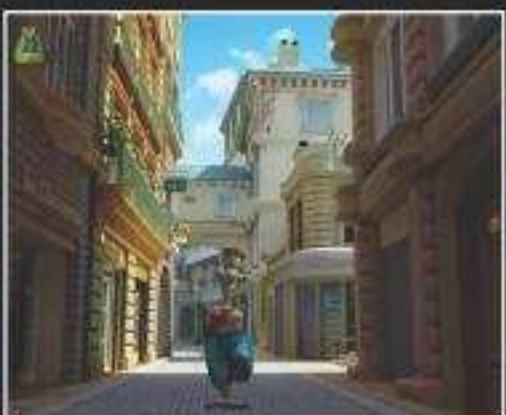
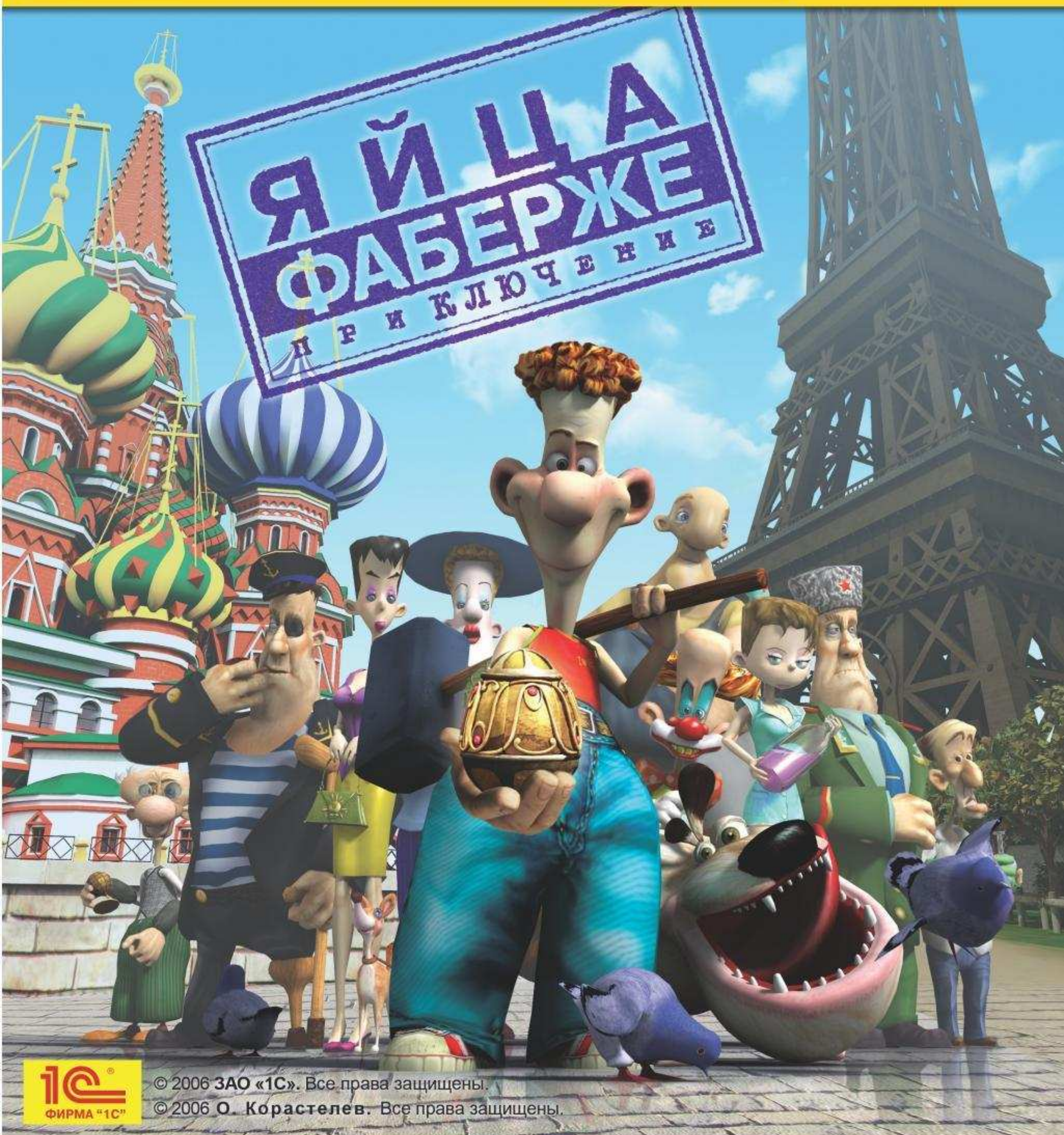


NPC в TES 4: Oblivion будет стоять на месте до тех пор, пока вы не определите для него путевую сетку.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru





«ГЕРОИЧЕСКИЕ» БУДНИ

В майском номере «Игромании» в рубрике «Игровой строй» была опубликована статья «Как создавались Heroes of Might and Magic 5». После нее в редакцию пришло множество писем с просьбами осветить те моменты, которые остались за кадром. Мы оперативно связались с разработчиками и провели допрос с пристрастием.

О числах и времени

Работа над любым тайтлом — это последовательный процесс, идущий строго по плану, отступление от которого иногда (особенно на завершающих стадиях) смерти подобно. При этом существует две схемы. В одних случаях команда разработчиков формируется на ранних этапах и практически не меняется со временем. В других случаях проект начинают два-три человека, но в дальнейшем к ним присоединяются все новые и новые люди.

Не менее важно изначально определиться с движком. Пожалуй, нет ничего хуже, чем обнаружить где-нибудь в середине работы, что движок не справляется с поставленными задачами. В этом случае приходится «откапываться» назад и переделывать ядро игры. Иногда на это уходит очень много времени.

ИМНИИ Сколько человек трудилось над игрой?

NIVAL INTERACTIVE В разное время у нас работало разное число людей — это обычная практика. Если на этапе препродакшена в команде было всего несколько разработчиков, то на пике работ число сотрудников, занятых над Heroes of Might and Magic 5, возросло до 100 человек.

ИМНИИ Как выбирался движок, как он изменялся?

NIVAL INTERACTIVE Мы были последовательны. Геймдизайнеры ставили определенные задачи, художники определяли стиль: в соответствии с их пожеланиями разрабатывался движок. Естественно, на определенных этапах разработки требования к движку менялись. Отличный пример — момент, связанный с изменением графическо-

го стиля, об этом нас попросил издатель после ознакомления с первой FPP-версией. От нас требовалось сделать игру более эпической, отказаться от мультяшности.

Художники справились с этой задачей достаточно быстро, но значительно больше времени ушло на изменение игровой механики и баланса (ведь масштаб стал более реалистичным). Подобным образом изменялся и движок игры. Важнейший этап разработки Heroes of Might and Magic 5 (как, впрочем, и любой другой современной игры) — оптимизация движка. Для всех, кто успел ознакомиться и с открытой бета-версией, вышедшей в начале года, и с финальной версией игры, разница очевидна.

ИМНИИ Сколько времени было потрачено на адаптацию движка под «Героев»? Насколько просто это было сделать? Какие основные изменения были внесены?

NIVAL INTERACTIVE На этот вопрос не так просто ответить... Мы использовали свои старые наработки, которые оказывались пригодными для стоявшей перед нами задачи. Непосредственно над самим движком работали около 6 месяцев. А инструментарий и все остальное писались с нуля. Движок модифицировался все время по мере необходимости...

ИМНИИ Какие были основные сложности при разработке игры?

NIVAL INTERACTIVE Основная сложность — согласование разных игровых элементов с издателем. Ведь не получив добро на определенном этапе, мы не могли работать дальше. Очень много сил и времени понадобилось для подготовки публичных версий, не связанных напрямую с разработкой, — в частности, работа над публичной E3-версией и версией

для Game Convention. Разработка шла, скажем так, неровно: были сложности, согласование и постоянный фичекрип со стороны издателя. Трудности были еще и потому, что мы работали над принципиально новой вселенной.

ИМНИИ В каких утилитах создавались ландшафты и модели для игры?

NIVAL INTERACTIVE Мы сделали универсальный редактор, который позволял выполнять дизайнерские работы практически над всеми игровыми элементами. В нем создавались и скриптовались карты, перерабатывался звук и другие игровые элементы. Редактор был специально заточен под игру, он постоянно надстраивался и совершенствовался. Несмотря на ряд недостатков, редактор показал себя как комплексный и удобный инструмент. С его возможностями читатели «Игромании» смогут ознакомиться в будущем.

От разработчика до издателя

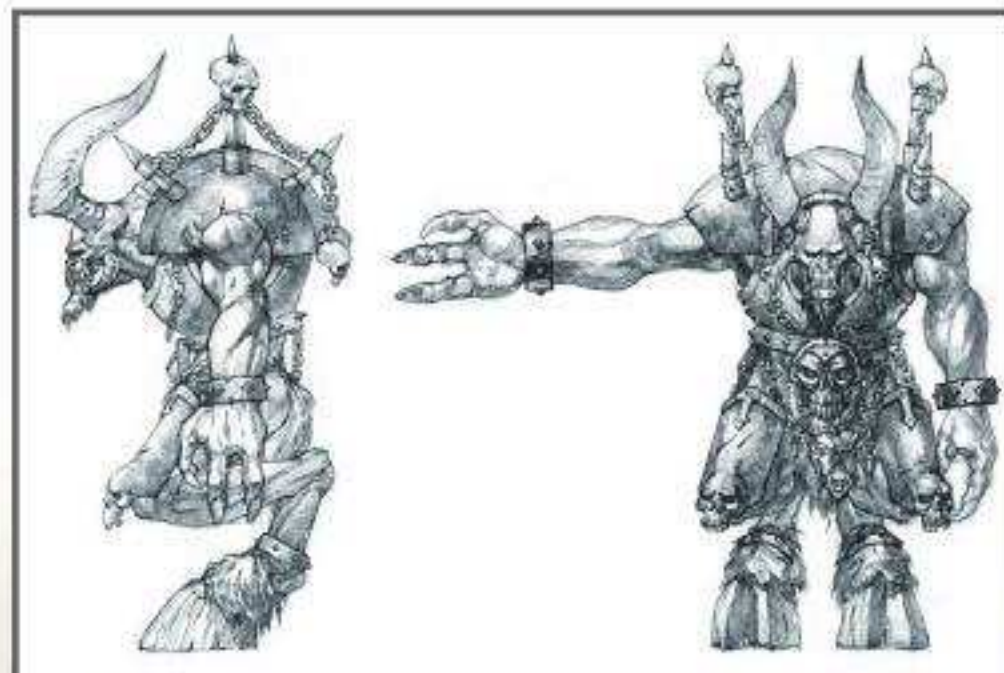
Для любого разработчика очень важно правильно построить взаимоотношения с издателем. Важно вдвойне, если контакт начинается задолго до релиза. Тонкостей, нюансов, подводных камней в данном случае не счесть. Самая маленькая заморочка может обернуться такой проблемой, что на ее устранение придется кинуть большую часть команды.

ИМНИИ Менялся ли состав разработчиков?

NIVAL INTERACTIVE Да, состав разработчиков менялся, и в этом нет ничего удивительного. Компания постоянно растет, сотрудники Nival Interactive шагают вверх по карьерной лестнице, их место занимают новички. Конечно, это создает определенные трудности в работе над проектом, но благодаря высоким профессиональным качествам руководителей их удавалось быстро разрешать.

ИМНИИ Как проходило общение с издателем? Насколько поставленные условия сказались на разработке игры и качестве конечного продукта?

NIVAL INTERACTIVE Отношение было вполне стандартным. Изначально договор был очень жестким и требовательным по отношению к разработчику. Одно из условий — вселенная пишется издателем. В нее могли попасть и в результате попали наши



Начальная стадия создания монстра — концепт-арт.



Финальная стадия — анимированная 3D-модель.

предложения, но окончательное решение всегда принимали в Ubisoft. Вселенная писалась на протяжении всего процесса разработки и продолжает разрабатываться до сих пор.

Основная сложность была в том, что мы попали в рамки игрового мира, написанного фактически другими людьми. Приходилось согласовывать буквально все, начиная от скетча и заканчивая финальной картинкой. При этом иногда мы долго не получали обратной связи, но разработка все равно шла по четкому плану. Если даже были какие-то нестыковки, мы сообща находили какие-то конструктивные решения, которые устраивали бы обе стороны.

ИГРОМАНИЯ Какую информацию об игровой вселенной, в каком объеме и виде предоставил издатель? Насколько это помогло?

NIVAL INTERACTIVE Как мы уже говорили, вселенной занимался издатель. Соответственно, вся сценарная информация утверждалась World Team. Это одновременно помогало и мешало. С одной стороны, не нужно думать о том, что было 2000 лет назад, — если игровое событие происходит в это время, все уже расписано. С другой стороны, приходилось тратить много времени на согласование. К тому же вселенная развивается, она не завершена — это основная проблема.

ИГРОМАНИЯ Насколько участники команды изначально разбирались во вселенной «Героев»? Как это отразилось на процессе разработки?

NIVAL INTERACTIVE В новой вселенной никто из нас толком и не разобрался, ее рождение происходило буквально на наших глазах. В старой вселенной все разбирались прекрасно, но это мало помогало. Еще одна важная отличительная особенность: новая вселенная чисто фэнтезийная, а не смесь sci-fi и фэнтези, как это было раньше. С другой стороны, то, что большинство из нас фанаты «Героев», все же сказалось — перенести и сохранить дух игры оказалось проще.

ИГРОМАНИЯ Какую еще помощь оказывал издатель? Каков был контроль над проделанной работой?

NIVAL INTERACTIVE Проект курировал продюсер, Фабрис Камбуне, он контролировал майлстоуны и оказывал всяческую поддержку команде по всем вопросам, связанным с проектом. Издатель также отвечал за разработку игровой вселенной, вступительного и заключительного ролика, музыки и портретов героев.

Студии и концепции

Можно делать игру целиком закрытым коллективом, никого не посвящая в тонкости разработки. Сейчас таких проектов становится все меньше и меньше. Технологии разработки игр становятся все более сложными, приходится привлекать сторонних работников — аутсорсеров. Иногда их число в несколько раз превышает основную группу разработчиков.

ИГРОМАНИЯ Как был построен процесс разработки? Отдельные команды трудились над разными элементами игры, мало представляя себе, что делают другие, или работа велась по принципу «все в курсе всего»?

NIVAL INTERACTIVE Была одна команда, которая, в свою очередь, состояла из мини-команд. Мы не ставили во главу угла принцип «все в курсе всего», необходимой прозрачности в работе удалось добиться благодаря внутренней системе таскооборота TaskTracker. Также существовал внутренний сайт проекта, на котором публиковалась свежая информация, отражающая реальное состояние проекта.

ИГРОМАНИЯ Производились ли какие-то серьезные переделки на поздних этапах работы?

NIVAL INTERACTIVE На последних этапах работы были переделаны интерфейсы, также изменился размер арены. Портреты

Игроки и аутсорсеры



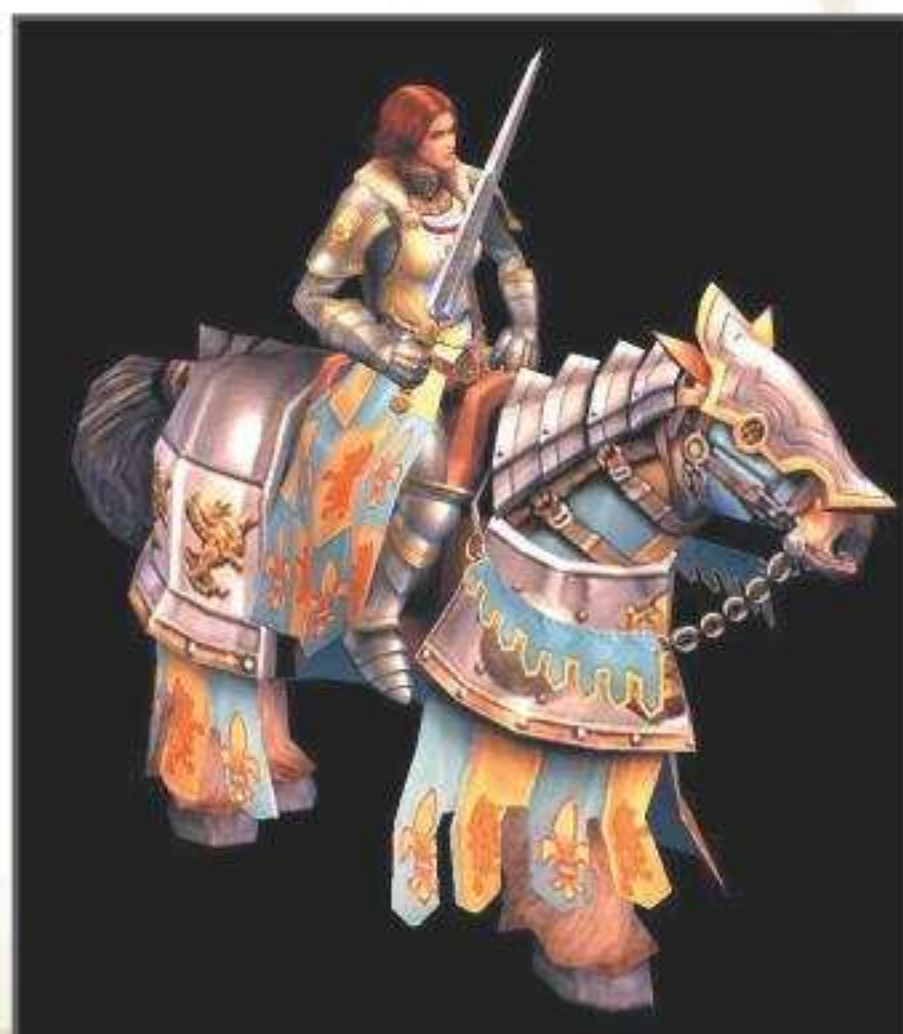
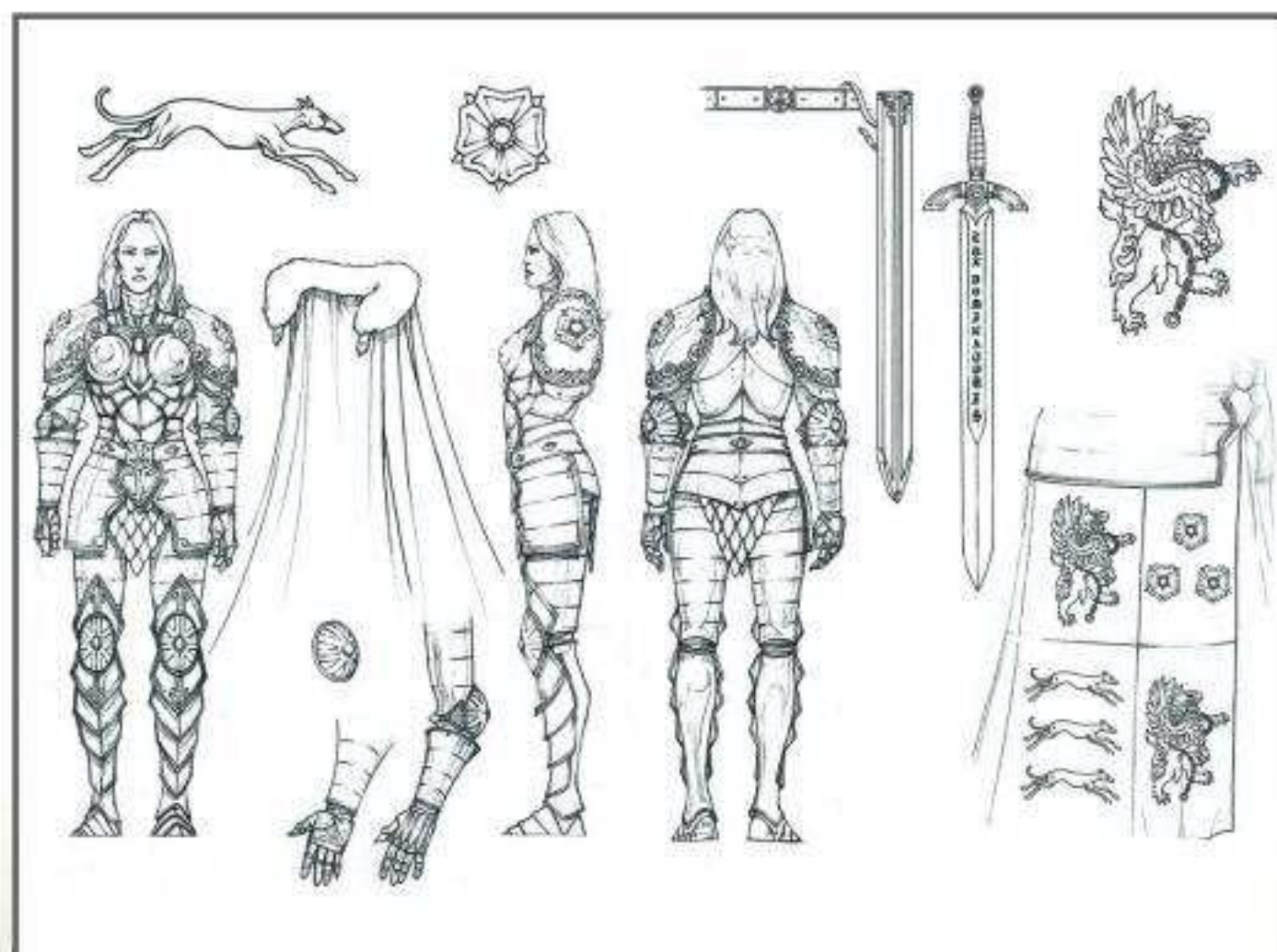
[Игромания]: Использовали ли вы помощь сторонних студий? Или геймеров?

[Nival]: Да, использовали. Некоторые элементы игры, не требующие специальных навыков, выполнялись профессионалами-аутсорсерами, которые в свое время хорошо зарекомендовали себя: художниками, дизайнерами карт, тестерами. Была проделана огромная работа по сбору информации о том, чего ждут от игры геймеры. Конечно, очень показательным был конкурс на лучший арт среди фанатов — результат превзошел наши самые смелые ожидания.

героев от издателя были получены на уже сдаче «мастера» (то есть прямо перед отправкой на завод), при этом они не соответствовали техническим требованиям: пришлось взять дополнительное время, чтобы вставить их в игру.

ИГРОМАНИЯ Насколько итоговая версия игры соответствует вашим ожиданиям в начале разработки?

NIVAL INTERACTIVE Вполне соответствует. Под конец стало понятно, что получилось, и результат кому-то понравился, кому-то нет. Можно сказать, что когда проект стартовал, мы представляли себе игру и процесс ее создания немного иначе, чем вышло на самом деле. Но сделать тайтл идеально похожим на задуманное невозможно: в ходе работы виртуальность медленно сближается с реальностью, получаются не идеальные, а «правильные» игры. ■



Ее величество Изабель. Сильна и женственна в игре, но похожа на конструктор в стадии наброска.



ЗАКОДИРОВАННОЕ ИСКУССТВО

ФОРУМ РАЗРАБОТЧИКОВ

Принято считать, что наибольший вклад в разработку игры вносят геймдизайнеры, художники и программисты. От компетентности и таланта этих чудо-богатырей во многом зависит успех тайтла. Меньше всего известно о программистах: они редко появляются на публике, их трудно оторвать от компьютера и поговорить на нормальном, человеческом языке — они предпочитают язык программирования. Тем не менее речь сегодня пойдет именно о программистах. И по этому случаю с нами беседуют:

nek — **Юрий Некрасов**, генеральный директор **CrioLand**;

dab — **Алексей Дубовой**, руководитель и главный программист **Elemental Games**;

AG — **Макс Тумин**, менеджер **MiST land** — **South** (ответственный за проект **Jagged Alliance 3D**);

За тем, чтобы приглашенные гости не забыли о предмете разговора, пристально следили представители «Игромании»: **Владимир Болвин**, **Алексей Макаренко** и **Светлана Померанцева**.

Игровое программирование

Несмотря на важность каждой из трех вышеперечисленных профессий, порой их роли оспариваются. Во многих компаниях програм-

мисты и даже художники переводятся в разряд «технических» работников, задача которых — лишь четко выполнять то, что прописано в дизайн-документе. Особенно часто такой подход встречается в больших коллективах вроде **Valve Software**, **Bethesda Softworks**, **Electronic Arts**. При этом все лавры отправляются **Гейбу Ньюэллу**, г-ну **Молинье** или кому-нибудь еще.

Если в отношении художников такой подход встречается нечасто, то с программистами это случается сплошь и рядом. По прогнозам, высококвалифицированные программисты будут постепенно вытесняться из игровых компаний в специализированные команды, удел которых — заниматься исключительно разработкой движков.

Вопрос Что же такое программирование — искусство или высокотехнологичное ремесло? Чем отличается работа игрового программиста от написания обычного софта? Какова его роль в успехе или провале игры?



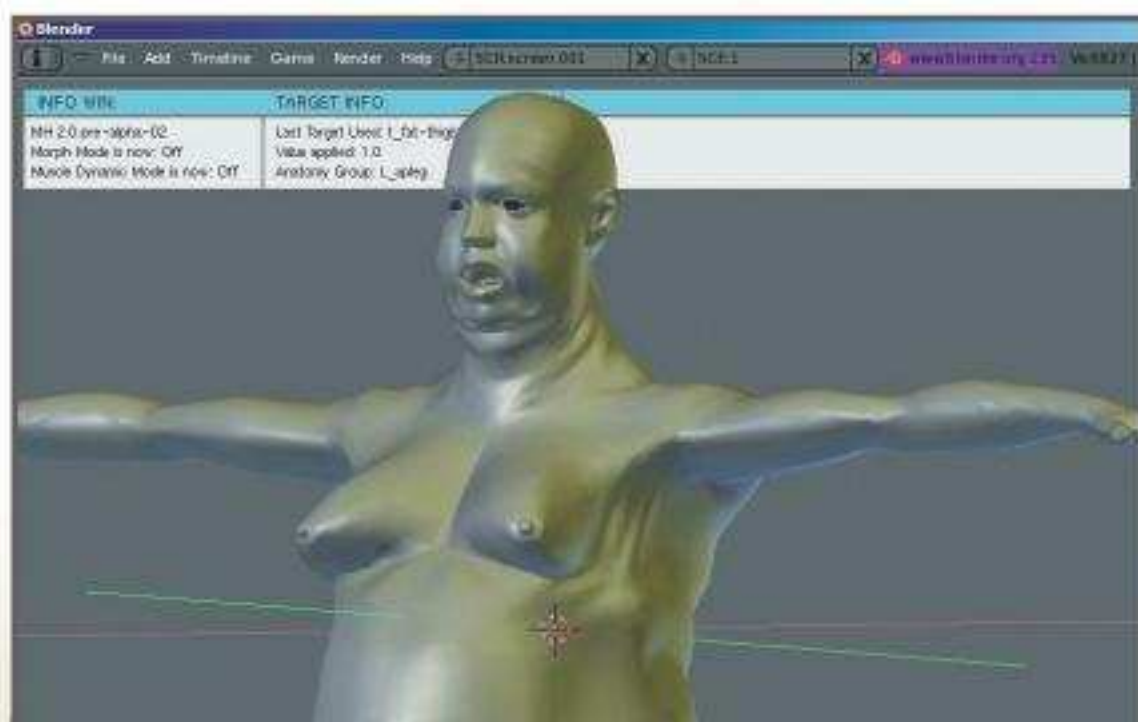
[AG] Программирование — это высокотехнологичное ремесло с элементами искусства. Почти везде есть уже проторенные дорожки и готовые решения. Но места для полета фантазии все еще достаточно. И

зачастую неотложная скорая помощь вдохновения просто необходима! Сегодня наиболее востребован язык программирования **C++**, но все более актуальными становятся платформа **.NET** и скриптовые языки.

Этому не учат в школе (к сожалению для будущих кодеров и к счастью для всех остальных). Пройдя свою первую компьютерную игру, мне захотелось разобраться в том, как она устроена. Потом появилось желание сделать что-то свое. Но для этого пришлось поучиться. В отличие от работы над обычным софтом, у геймдева множество недостатков. Но с другой стороны, здесь используются все самые передовые технологии и совершенно иной темп жизни. Многие мои знакомые, по тем или иным причинам перешедшие в другие области программирования, хотели бы вернуться обратно к созданию компьютерных игр. У нас намного веселее! Для начала необходимо понять, что же это будет за игра. Разобраться во всех тонкостях и особенностях. А потом составить планы и начать работать. Программисты, конечно, могут немного улучшить игру, внося свои идеи. Но могут и испортить — наплыв багов или сделав такие фишки, которые потребуют массу времени на реализацию. Все планы полетят в тартарары. Команда уйдет в штопор, кранч, бессрочный аврал. Все-



Работа 3D-моделеров очень важна, но оживляют мир игры программисты.



Поправить неудавшуюся модель — дело двух-трех часов. Переписать код движка куда сложнее.

таки главная ответственность за успех игры лежит на дизайнерах. Именно они определяют, как все должно выглядеть и работать.



[nek]

На мой взгляд (программирую уже 20 лет), программирование — это ремесло, но по достижении некоторого уровня мастерства кодирование становится чем-то большим. Работу мастера можно называть искусством. Другой вопрос, что мало кому доступен такой уровень, и никто не сможет оценить результат творчества. Даже другой программист, не говоря уже об обычных людях. Вообще, программистами называют кого угодно. Я бы разделил их на три категории:

— настройщики программных систем (на высшем уровне мастерства — хакеры);

— люди, которые пишут код на том или ином языке;

— программные архитекторы — те, кто знает, что сам код не важен, важны архитектура движка, интерфейсы, форматы, алгоритмы.

В игровой индустрии игра зачастую пишется на скриптах. Тех, кто работает с ними, можно формально называть программистами. Но на самом деле они в первую очередь должны быть хорошими геймдизайнерами, а программирование им нужно знать на уровне 10 класса. Хотя для производства любого софта на нормальных PC сегодня наиболее актуален C++, на мобильных платформах — Java.



[dab]

Все люди (и программисты в том числе) планируют свои действия на день, неделю, месяц, год. Те, кто выбрал программирование, занимаются примерно тем же самым — ищут решение задач разной сложности. Только у них есть одно преимущество — они могут запустить часть программы и сразу посмотреть на результат. Не понравилось — можно вернуться на шаг назад и переписать участок кода.

В обычной жизни не каждый может похвастаться знакомством с программистом, особенно с игровым. Да, все слышали, что есть такая профессия, но чем занимаются эти люди, никто толком не знает. У нас тихая, размеренная работа, которая не так заметна, как, допустим, работа художников. 3D-модель видят все, ее можно оценить сразу, а кто увидит килобайты кода, благодаря которым эта модель отображается на экране правильно, а не вверх ногами?

Вот если с моделью происходят какие-то странные вещи, это становится сразу заметно. И всем ясно, кто виноват — бездельник-программист, который не заметил в игре какой-то баг. Чтобы глюков не было, нужны высококвалифици-

Библиотека для геймеров



Иногда под искусством программирования подразумевают красивое оформление кода (отступы, смысловые комментарии), ловкое использование недокументированных возможностей компилятора (допустим, округление во время приведения типов), прозрачность для других программистов. Это «академическая» точка зрения.

На практике же требуется совсем другое — максимальная эффективность (те самые кадролекунды) и бесперебойная работа на разных конфигурациях (чтобы не латать дыры патчами после релиза).

Гонка за fps при том качестве и количестве графики, которые предлагают игры сегодня, стала бы крайне сложным делом, если бы не помощь со стороны производителей операционных систем, в первую очередь Microsoft. Именно игры помогли продвижению Windows по всему миру. Поначалу

Windows была офисной системой, игры же делали под DOS, поскольку с графикой она умела обращаться куда шустрее. И первый DOOM, и System Shock работали именно под DOS. Попытки подружить игры с Windows не увенчались успехом, и она прослыла «неигровой», тормознутой системой. А программирование в среде Windows стали считать слишком сложным для понимания.

Microsoft озабочилась этой проблемой и выпустила Game SDK, состоящий из четырех компонентов — DirectDraw (набор функций для ускоренной обработки графики), DirectSound (набор для работы со звуковыми картами), DirectInput (набор для обработки сигналов с джойстика, мыши и клавиатуры) и DirectPlay (поддержка сетевой игры). Это и был прообраз того, что сегодня мы называем DirectX.

Благодаря DirectX Windows победила, а DOS канула в лету. Но, сделав первый шаг, Microsoft пришлось и дальше следовать по этому пути — отслеживать изменения на игровом рынке, добавлять в DirectX самые последние технологии. Поэтому сегодня мы имеем на компьютерах девятую версию библиотеки DirectX, хотя сама операционная система за это время обновлялась лишь трижды (Windows 95/98/XP — остальные версии нас, игроков, не интересуют). На сегодняшний день DirectX фактически стал стандартом в игропроме.

цированные специалисты, способные планировать как решение задачи в целом, так и свое собственное время. Часто именно этот навык недооценивается: порой на работу берут всех, кто считает себя состоявшимся программистом — недоучившихся студентов, кодеров без опыта.

Конкуренция в игровой индустрии жесточайшая. Кто сделает наиболее качественный проект в своем классе и жанре, тот и продаст игру. А подражатели будут плестись в хвосте. Это логично — пользователи выбирают лучшее. Соответственно в игропроме есть несколько «локомотивов», которые делают отличные игры, зарабатывают на этом хорошие деньги и вкладывают их в новые, еще более качественные проекты. Они стремятся сделать новое, чтобы всегда быть на гребне волны.

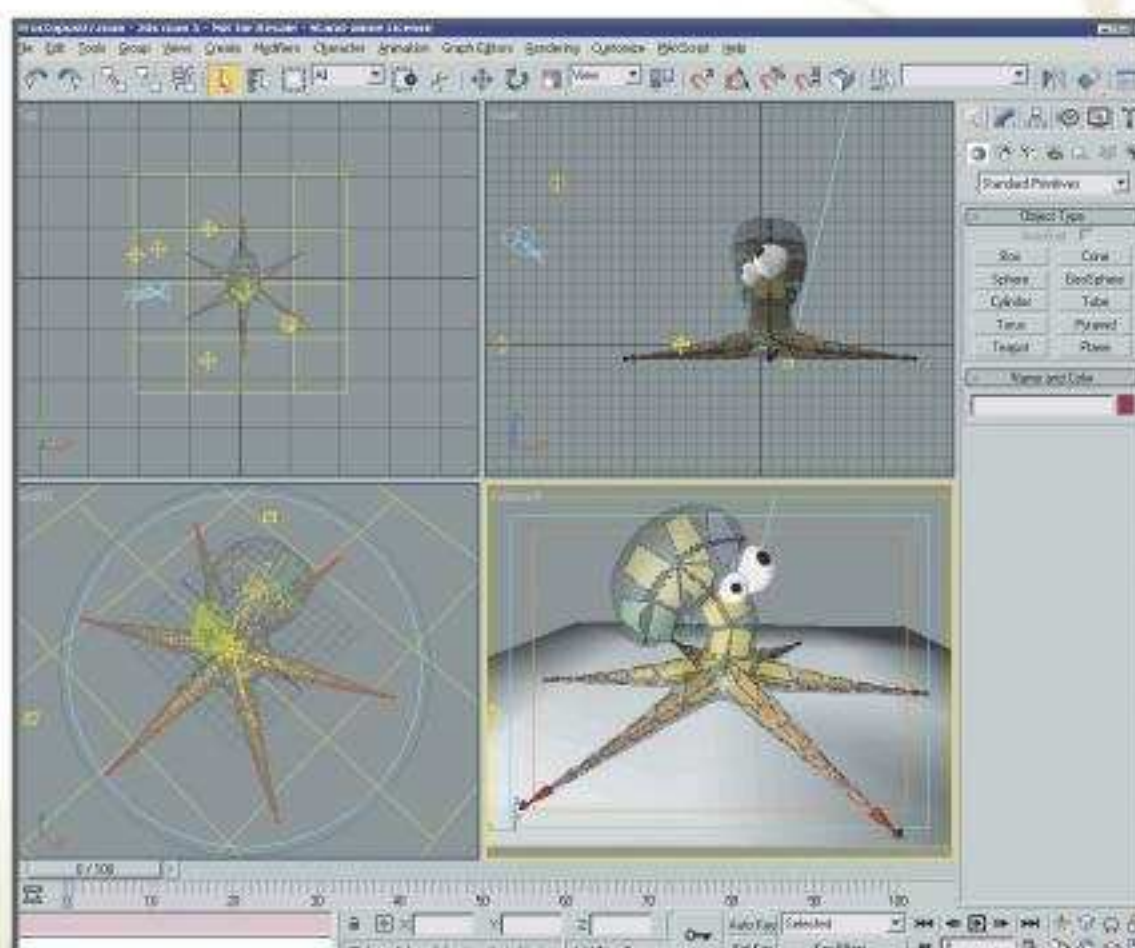
И есть очень много «вагончиков», тянувшихся за локомотивом без шансов вырваться вперед. У таких компа-

ний просто нет денег на развитие. Они все больше и больше отстают. На скудные средства, оставшиеся от слабых тайтлов, невозможно нанять высококвалифицированный персонал. Как панацею пытаются использовать чужие игровые движки, но такой подход, на мой взгляд, ошибочен. Да, можно сократить расходы и время на разработку игры, но без серьезной доработки движка невозможно достичь хороших результатов. Игра заранее обречена, из нее получится лишь очередной безликий клон.

Чтобы серьезно дорабатывать движок, нужны профессионалы. А где их взять, если программисты, которые хотят развиваться, уходят из команд, невнимательных к вопросам



Для программиста знание основ анимации и изобразительного искусства необязательно, но крайне желательно.



Совсем хорошо, если кодер понимает принципы построения трехмерных моделей.

технологий? Гораздо интереснее и прибыльнее разработать сложнейшую систему для «Газпрома», чем перекраивать чужой движок.

Если посмотреть на лидеров, то в основе их проектов лежат передовые технологии. И это неудивительно, ведь все элементы геймплея давно известны. Сейчас невозможно разработать игру, в которой не просматривались бы черты других проектов. Компании вкладывают огромные деньги в технологии, стремятся, чтобы их продукт был лучше, чем у конкурентов. В отечественной игровой индустрии пока практически нет передовых игр. А следовательно, нет денег на разработку своих уникальных технологий, что ведет к отставанию от мировых лидеров.

Технологическая альтернатива

Как все изменилось... На заре геймдева игры делали именно программисты. Во всяком случае, те, кто умел переводить свои дизайнерские идеи в правильные последовательности битов и байтов. Взять хотя бы нетленное произведение **Алексея Пажитнова** — тетрис или «Посадку на Луну» для программируемых калькуляторов середины 80-х годов прошлого века. Или бесчисленные скроллеры той же эпохи — их задумывали и создавали программисты.

Знание хотя бы основ программирования считалось чуть ли не обязательным условием для работы в геймдеве. Почти все основатели игродельческих фирм были кодерами. Именно они сформировали основные идеи, которые эксплуатируются до сих пор (вспомним хотя бы **Сиду Мейера**).

Знаменитое название **Ideas from the Deep** (более известное в сокращенном варианте **id Software**) как раз отражает романтику тех времен — трое талантливых программистов (**Джон Ромеро, Джон Кармак и Том Холл**) собирались поразить мир глубиной своих новых идей. И отчасти им это удалось. А потом что-то произошло. В руководство игровых компаний стали приходить менеджеры, геймдизайнеры и другие не-программисты. Последних же повсеместно задвигают на второй план (если только они не являются владельцами компаний).

Именно Там, где разработкой все еще руководят настоящие программисты (по квалификации и образу мысли), часто случается сильный перекося в сторону

технологичности. В качестве примера можно привести тот же DOOM 3. Картинка классная, но геймплей вполне стандартный.

Возможно, профессиональный интерес требует от кодеров поиска новых технологических решений, а задачи геймплея им не так интересны? Или и то, и другое является разными сторонами одного и того же — искусства программирования?



[dab]

Для меня игра — это прежде всего приобретение какого-либо нового опыта. Поскольку я игрок со стажем, тот же DOOM 3 ничего нового мне не дал, эта игра для меня почти неинтересна. Неискушенным новичкам же третий DOOM может показаться откровением.

Все дело в базовой подготовке. Придумать сегодня что-то абсолютно новое в компьютерных играх невозможно, поэтому многие разработчики пользуются только проверенными временем решениями — делают то же самое, что и раньше, заимствуют удачные идеи. Отчасти это правильно — старые игроки уходят, на смену им приходят новые, а им все это еще в диковинку. Таким игрокам без разницы, клон это или не клон, — оригинал-то они не видели.

Внимание новичков можно привлечь простыми технологическими решениями — навороченной графикой, продвинутой анимацией, реалистичной физикой. Они не будут играть в старые игры с морально устаревшей графикой, несмотря на всю их культовость и увлекательный геймплей.

Тем не менее есть еще компании, которые пытаются придумать что-то новое в компьютерных играх. Это либо такие же безумцы, как я, либо состоятельные разработчики, которым не жалко выбросить деньги на ветер, если эксперимент закончится полным провалом. Но если игра действительно добавит что-то новое в игровую индустрию, если решение окажется удачным и при этом реализация не подкачает, успех обеспечен. Ведь такой проект интересен как начинающим игрокам, так и ветеранам. Окупятся любые затраты.



[nek]

Разработка компьютерных игр имеет существенные отличия от производства обычного софта. Верно говорят, игры бегут впереди технологий, как след-

ствие, для программиста, работающего в геймдеве, производительность — это все. Везде нужна высокая скорость, количество fps — бог во плоти, за каждый процент производительности борьба идет до победного.

Очень желателен художественный вкус: игровому программисту иногда приходится решать задачи художника. Не менее важно понимание физики моделируемых явлений. Излишняя научность часто вредит. Вообще, игровая индустрия весьма прагматична — развитие идет очень быстро, старый код живет недолго. За все отвечает руководитель, и если он программист по специализации, это, вероятно, накладывает определенный отпечаток на разработку.

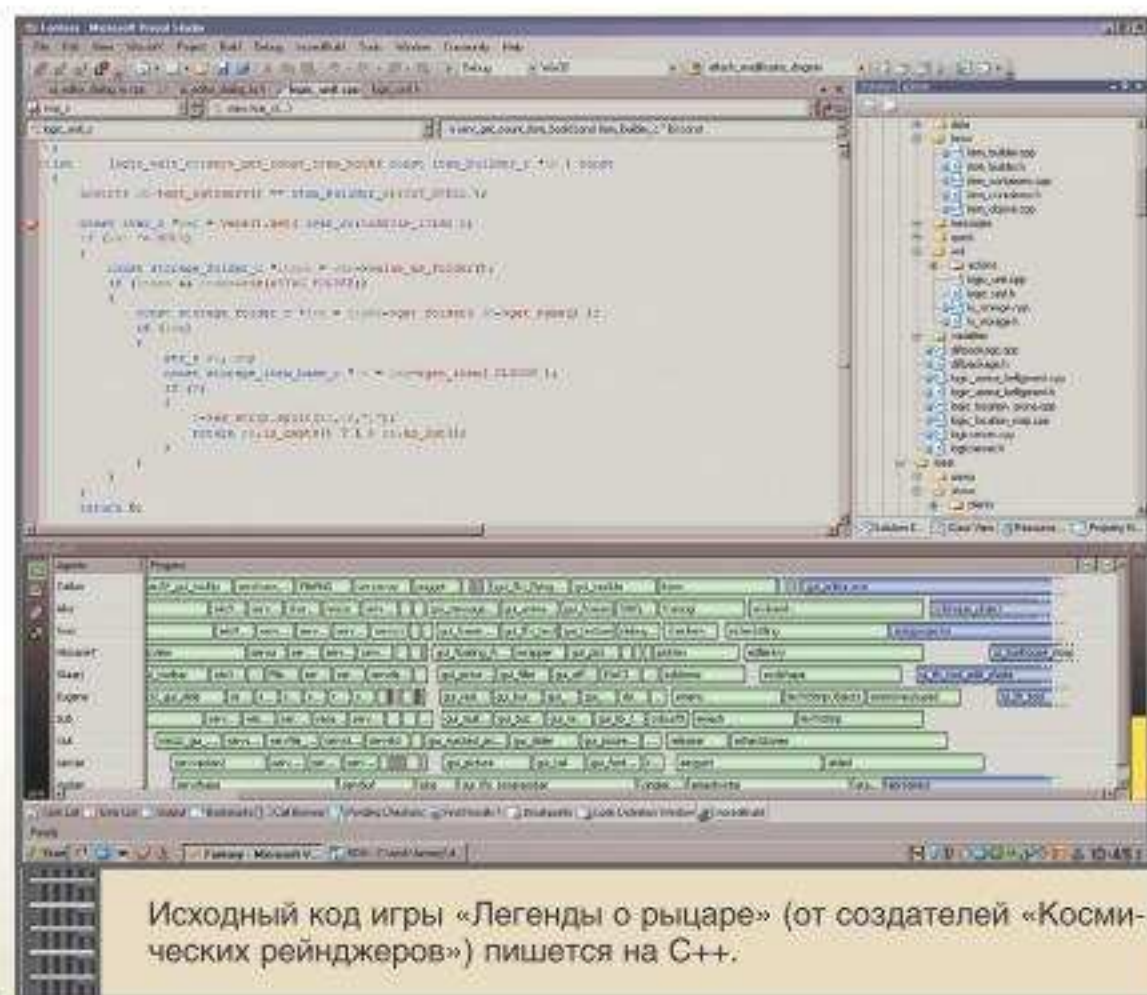
Рядовые программисты могут завалить проект, особенно если начальник вовремя не заметит проблему. Если игра глючная, программисты виноваты в этом в последнюю очередь. В первую очередь в этом будут виноваты бета-тестеры (не нашли баг) или продюсер (не дождался окончания бета-тестирования).

Кодовые киты

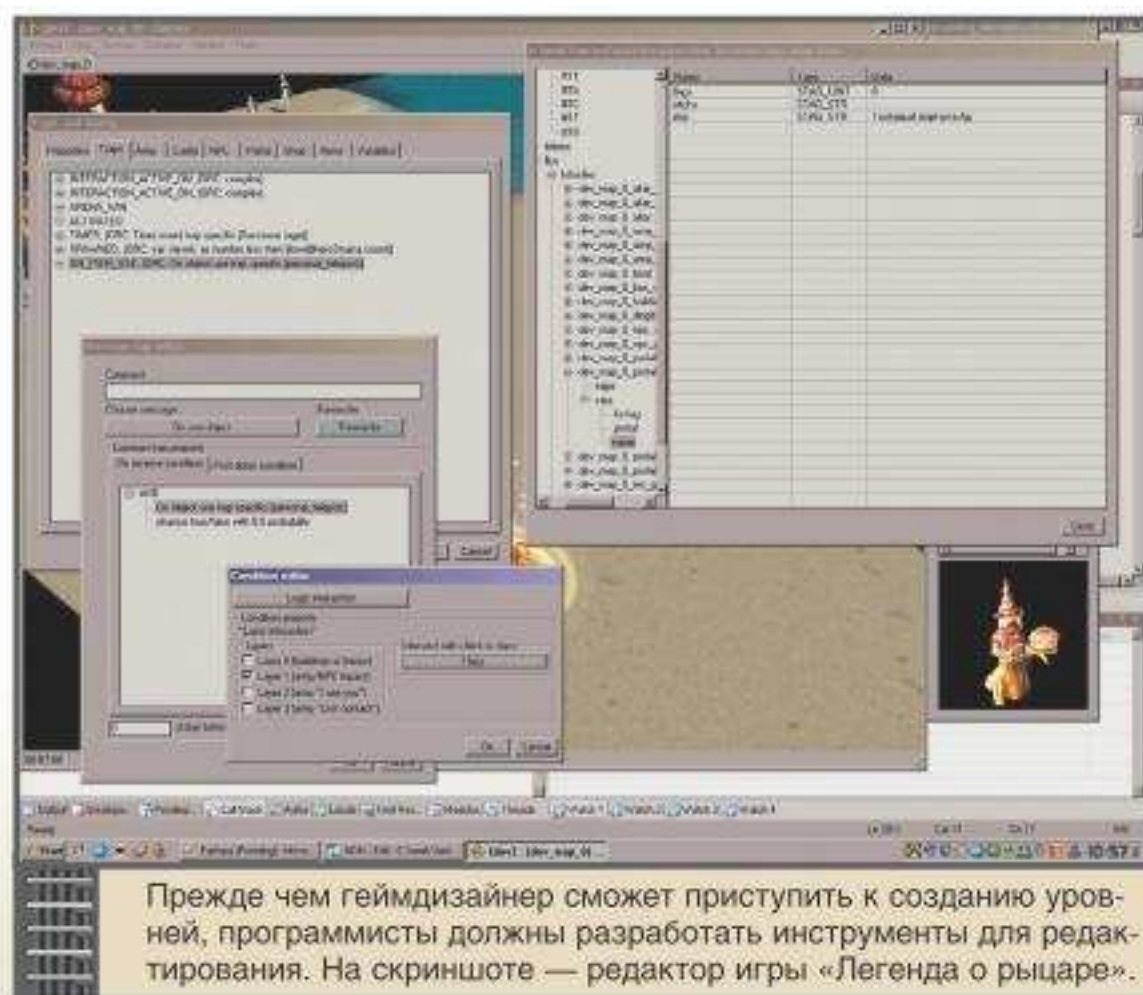
Создание кода выглядит со стороны как шаманство — программист пишет какие-то загадочные знаки, которые непостижимым образом превращаются в окна программы с кнопками, панелями и пунктами меню. Причем все это работает по определенному плану, задуманному кодером. Из ничего возникает нечто полезное.

Эта метаморфоза поражала воображение простых пользователей. Магия слегка увяла, когда появилась визуальная среда разработки, такая как **Microsoft Visual C++**. Даже самый неграмотный пользователь может создать окна и кнопки за несколько секунд, пользуясь только мышью. Естественно, подобная дружелюбность интерфейса немедленно увеличила число интересующихся программированием. Как только они копнули глубже, выяснилось, что большинство самых распространенных задач уже решил за них кто-то другой. Как вывести на экран простейшее изображение, как сохранять файлы на диск в текстовом формате, как изменить размер и цвет шрифта — все это уже есть, не нужно изобретать велосипед.

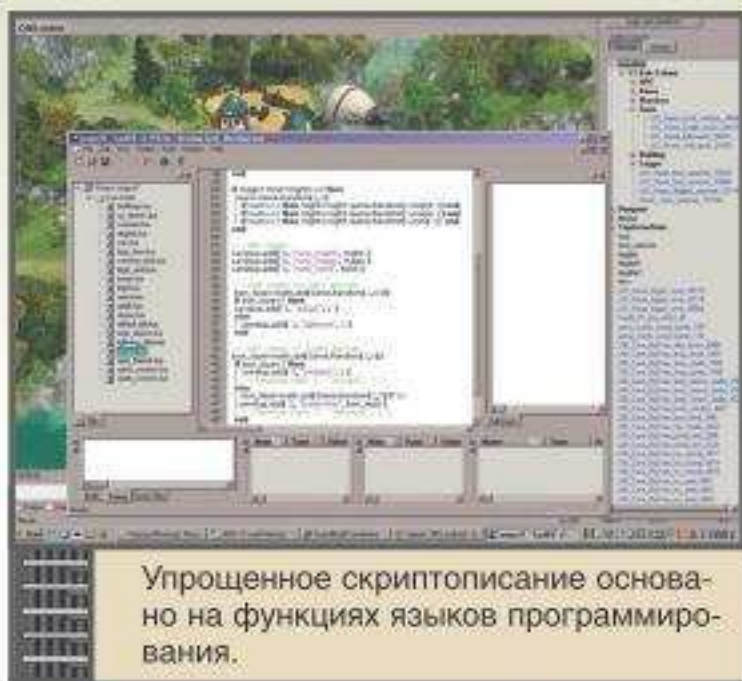
Множество готовых решений (иногда в шутку называемых «кодовой помойкой») можно найти в интернете. Например, **Microsoft** распространяет огромную библиотеку **MSDN**.



Исходный код игры «Легенды о рыцаре» (от создателей «Космических рейнджеров») пишется на C++.



Прежде чем геймдизайнер сможет приступить к созданию уровней, программисты должны разработать инструменты для редактирования. На скриншоте — редактор игры «Легенда о рыцаре».



Упрощенное скриптописание основано на функциях языков программирования.



Чтобы вывести на экран итоговую картинку, программистам приходится изрядно потрудиться (игра «Легенды о рыцаре»).

ИМНИЯ Порой кажется, что среди изобилия разнообразных исходников программисту нужно всего лишь подобрать подходящий кусок кода, слегка подправить его под свою задачу, и дело в шляпе. Тогда о каком искусстве может идти речь? В чем собственно заключается творчество?



[dab]

Многие умеют программировать, и многие считают себя программистами, однако в геймдеве, как и в каждом деле, качество игры определяется профессионализмом кодеров. Всем известно, что кодеры пишут на языках программирования, но для большинства людей это что-то непонятное.

Знание языка, его синтаксиса и правил — это лишь начальный уровень программирования. И если вам трудно понять, чем отличается оператор if от for, кодера из вас не выйдет: язык — это самое базовое понятие и самая простая вещь в программировании. Хороший кодер, как правило, свободно владеет несколькими языками и, если требуется, быстро изучит новый.

В программировании все основано на трех китах: на опыте в использовании той или иной технологии, понимании того, как устроены и работают конкретные языки, и умении творить новое, используя имеющиеся наработки. Опыт — самая простая и понятная вещь. Невозможно узнать, как работает функция, если ею не пользоваться.

Понимание используемых технологий отчасти связано с опытом. Но это не одно и то же. Все в мире неидеально, особенно это касается компьютера, где есть масса ограничений, будь то скорость или объем памяти. И если не понимаешь, как это работает, то можешь применить технологию там, где ей совсем не место. В результате получишь глючную и тормозную игру, а у конкурентов все будет летать.

Простой пример из жизни. Иногда в игровом движке требуется выделить память в часто вызываемой функции для локального применения. Если решать задачу с ходу, программист языка высокого уровня C++, скорее всего, вызовет встроенную функцию, допустим, new. Но тот, кто понимает, как работает компилятор C++, кто знаком с низкоуровневым ассемблером, напишет одну коротенькую инструкцию: sub ebp, size. Эта инструкция работает в сотни, а то и тысячи раз быстрее, чем функция new! Но в подавляющем большинстве компаний такой злостный хак не приветствуется, так как многократно увеличивает вероятность ошибки. Если в компании работают неквалифицированные программисты, подобный код недопустим, используются заведомо медленные технологии.

Труднее всего, пожалуй, создавать что-то новое, чего никто никогда не делал. В нынешних условиях порой нет времени на глубокое изучение проблемы. Зачастую фраза «не нужно изобретать велосипед» возводится в абсолют. Это неправильно, поскольку вынуждает программистов следовать определенным шаблонам, пользоваться готовыми решениями. Не разобравшись, как подобные задачи решали другие, невозможно сделать что-то свое.

Я считаю, что каждый программист в жизни должен не только построить дом,

Программирование 3D

Алексей Дубовой о некоторых тонкостях программирования трехмерной графики:

Вся та графика, которой блещут в последнее время компьютерные игры, базируется на обмане нашего зрения. Изображение на экране монитора на самом деле нереально. Картинка строится из множества светящихся точек (пикселей), задача программистов — окрасить каждую из них в нужный цвет.

Любая трехмерная модель (например, стул или стол) проецируется на экран и становится плоским рисунком. У настоящего стола есть четыре угла, с помощью линейки всегда можно измерить его ширину, длину и высоту. В реальности любой угол определяется тройкой чисел, которые обозначают расстояния по трем координатам. Точно так же в компьютере модель задается набором координат каждого угла.

Но этого недостаточно, ведь пространство между найденными точками надо заполнить какой-то материей, иначе получится Чеширский кот из «Алисы в Стране Чудес» — есть улыбка, но нет самого кота. В компьютере поверхность между углами задается плоскостями. Для каждого фрагмента модели нужно получить последовательный набор координат всех углов, принадлежащих каждой плоскости, из которых состоит данный фрагмент. Но это только полдела: требуется еще разработать структуру поверхности, отвечающую за внешний вид материи.

Программы для создания трехмерной графики любому 3D-объекту немедленно добавляют материал по умолчанию. Он несет в себе информацию о цвете. Чтобы деталь выглядела точно так, как задумывалось, используют текстуры — заранее нарисованные картинки для каждого типа поверхности. Это набор пикселей, который устанавливает цвет каждой точки модели. Имея подобный набор, компьютер при помо-

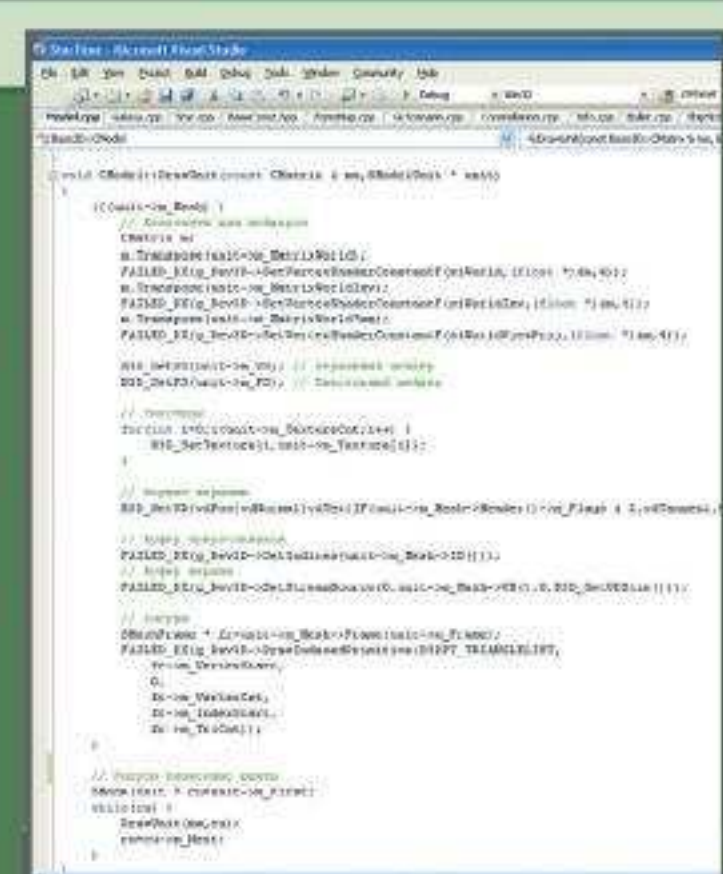
посадить дерево и вырастить сына, но и написать свой собственный компилятор (программу, переводящую текстовые строки в машинные коды процессора). И не затем, чтобы сделать это круче, чем другие, а чтобы приобрести бесценный опыт. К сожалению, в отечественном игропроме это часто не понимают, а просто используют чужой движок.

Программисты теряют огромный пласт знаний, который могли бы применить в передовых разработках. Очень жаль, ведь получить подобный опыт иначе просто невозможно.



В начале компьютерной эры новые идеи лежали на поверхности. Основная проблема была в сложности реализации этих идей. На тот момент единственными людьми, способными превратить их в конечный продукт, были программисты.

Сегодня же место программистов начали занимать люди, которых в первую очередь интересует финансовый успех проекта (менеджеры, продюсеры), или те, кто специализируется на организации игрового процесса (геймдизайнеры). Но несмотря на это, все идеи и концепты по-прежнему реализуются программистами. ■



Код, который выводит 3D-модель на экран монитора. Взят из новой игры Алексея Дубового с рабочим названием Star Time, официально еще не анонсированной.

щи алгоритмов (вершинных шейдеров) сначала рассчитывает места, где находятся на экране углы, а затем последовательно рисует между полученными точками каждый пиксель из приложенной к модели текстуры.

На монитор постепенно выводятся все плоскости 3D-объекта. Но для современной игры одной текстуры мало. И программисту для каждого пикселя на экране приходится писать особый код (пиксельный шейдер) который устанавливает, как именно рисовать в игре данный пиксель. При этом учитывается масса различных параметров (к примеру, то, как пиксель освещается солнцем).

Это базовая концепция. Все остальное — танцы с бубном, изобретение все более изощренных алгоритмов ради создания на экране максимально эффектной и реалистичной картинки.



ЗДУАРД КЛИШИН

МИР СКРИПТОВ

TES 4: OBLIVION

E-MAIL РУБРИКИ: GAMEDEV@IGROMANIA.RU

Представьте себе такую картину: в мрачных подземельях **TES 4: Oblivion** стройными рядами стоят неподвижные монстры. Входит игрок, недоуменно глядит на могучих страшилищ, тычет в них посохом, недовольно пинает ногой. Но зверюги даже носом не ведут, им все равно, что происходит вокруг. Рядом со входом в подземелье притаились в засаде твари поменьше. Они должны были нашинковать героя стрелами, когда он выйдет на свет, но отчего-то забыли, как натягивать лук и спускать тетиву. Городские обитатели — купцы, лавочники, старьевщики — не желают продавать персонажу ничего, а на просьбу дать хоть какое-то задание молчат, словно воды в рот набрали. Что случилось? Да ничего особенного, просто из игры удалили все скрипты. А без них Обливион мертв.

Чтобы модостроители могли оживлять свои творения, разработчики встроили в **TES Construction Set** (набор утилит для создания модификаций на движке Oblivion) скриптовый язык. В сегодняшней статье мы рассмотрим базовые принципы его работы (как делать локации, мы уже рассказывали в прошлых номерах «Игромании»).

СИНТАКСИС РЕДАКТОРА

Первым делом изучим анатомию скриптового редактора. Запустите **TES Construction Set** (мы снова выкладываем его на наш DVD) и подгрузите в него мастер-файл **Oblivion.esm**. Щелкните мышью по кнопке с изображением карандаша на панели инструментов — на экране появится форма с заголовком **Script Edit**. Это и есть редактор скриптов.

Большую часть подпрограммы занимает текстовое поле (пока оно серого цвета), где мы и будем писать свои собственные и редактировать уже встроенные в игру скрипты. Обратите внимание на панель инструментов — на нее вынесены только самые необходимые функции; если вам понадобится что-то еще, придется путешествовать по менюшкам: перетащить на панель нужный инструмент, к сожалению, нельзя.

Чтобы писать рабочие скрипты, необходимо разобраться в базовых принципах их построения. Изучим синтаксис на примере простейшего кода из четырех строк. Создайте новый документ, выбрав пункт меню **Script/New**, и напечатайте в текстовом окне следующий текст:

```
ScriptName Igromania
Begin OnAdd
Message "Igromania — the computer magazine", 24
end
```

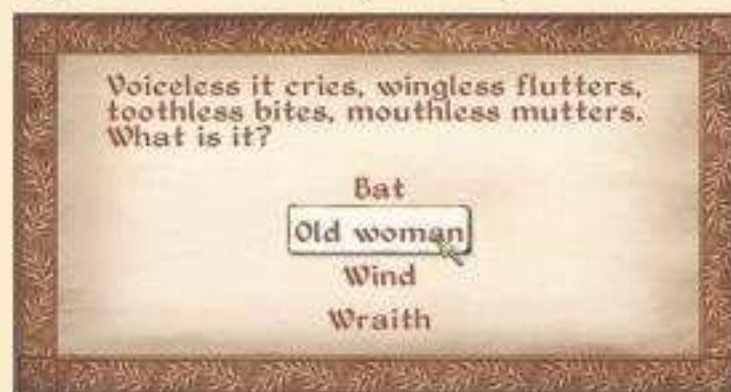
Любой скрипт должен иметь свое уникальное название. В нашем случае это **Igromania**. Если название вашего скрипта будет состоять из нескольких слов, то писать их надо слитно, например, **IgromaniaTest1**. Следующий неотъемлемый элемент любого скрипта — последняя строка, содержащая всего одно слово **end**. Этот операнд завершит работу кода.

Между первой и последней строками разместились два ряда команд (их может быть существенно больше). Команда **Begin OnAdd** сообщает игре, что весь нижеследующий код начнет работу сразу после того, как игрок возьмет какой-то объект. Команда **Message "Igromania — the computer magazine"**, 24 выводит на экран сообщение (текст которого указан в кавычках). Цифра 24 задает время, в течение которого сообщение будет оставаться на экране. Запомните **очень важное правило** — каждая новая операция должна начинаться с новой строки! Если вы хотите сделать какую-либо пометку внутри скрипта, например, «Скрипт игростроевца», то вам необходимо вписать в нужном месте символ ; (точка с запятой), после чего поставить сам комментарий:

; Скрипт игростроевца

«Ну и что нам теперь делать с этой кучей команд?» — спросите вы. Кликните по значку с изображением дискеты на инструментальной панели для сохранения скрипта. После этого перейдите на окно объектов в категорию **Items** и создайте новый элемент (или отредактируйте уже существующий). В окне свойств объектов отыщите метку **Script** и в списке напротив выберите созданный скрипт **Igromania**. Нажмите кнопку **Ok**, разместите новый элемент на карте и сохраните плагин. Можно тестировать разработку в игре.

Если все сделано правильно, то когда вы найдете в игре новый объект и возьмете его, на экране появится сообщение «Igromania — the computer magazine».



Реализация скрипта с загадками: отгадаете — получите бонус, ошибетесь — поместят в темницу.

СОБЫТИЯ

Основы синтаксиса мы изучили, теперь копнем чуть глубже. Вернемся к команде **Begin**, определяющей, при каком событии активируется скрипт. В первом скрипте значение этой команды было **OnAdd**, но есть и другие варианты.

begin OnMurder ActorID (optional)

В данном случае скрипт начнет работу после того, как будет убит персонаж с идентификационным значением **ActorID** (его можно посмотреть в меню свойств NPC).

begin OnStartCombat TargetActorRefID (optional)

begin OnStartCombat player

Первый скрипт активируется, когда заданный персонаж вступит в бой. Если вы хотите, чтобы блок работал, когда драться начинает главный герой, используйте второй вариант.

begin OnLoad

С помощью данной команды можно проверить, все ли области мира загружены.

begin OnHit ActorID (optional)

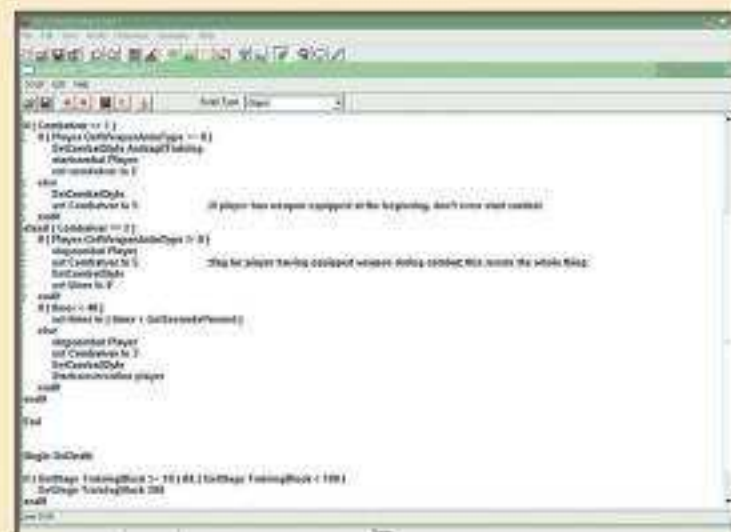
Блок стартует, когда персонаж с идентификатором **ActorID** нанесет герою повреждение. Вариант:

begin OnHit BaurusRef

Значений у команды **Begin** очень много, мы разобрали только наиболее используемые. Полный список значений вы можете взять с нашего DVD.

АРИФМЕТИКА И УСЛОВНЫЕ ПЕРЕХОДЫ

Перейдем к объявлению переменных. Они используются в игре для указания промежуточных значений, которые присваиваются конечной функции, определенной разработчиками игры. Чтобы было понятней, рассмотрим конкретный пример. Например, вы создали мод «Кто хочет стать миллионером». За первый тур игрок заработал сумму в 100 условных единиц. Во втором раунде он



Редактор скриптов во время работы. Рабочее поле активно (белого цвета).

выиграл еще 5000 золотых, и далее по нарастающей. В конечном счете, все эти переменные (соответствующие деньгам, заработанным за каждый раунд) суммируются, и образуется одна общая переменная. И уже из нее информация о выигрыше передается функции добавления денег игроку.

В TES 4 три вида переменных:

short Variable

Variable здесь и далее — имя переменной. Значение в данном случае малая величина, диапазон — от -32.768 до 32.767.

long Variable

Длинная переменная, диапазон — от 2.147.483.648 до 2.147.483.647.

float Variable

Параметр с плавающей точкой. Радиус охвата — 1.18E-38 до 3.40E38.

Переменные заданы, но как присвоить им определенные значения? Как сложить, вычесть? Разберемся по порядку.

Чтобы присвоить той или иной переменной определенное значение, воспользуемся следующей командой:

set Variable to 5

В данном случае 5 — значение переменной.

Вы можете складывать, вычитать, делить и умножать переменные, которым присвоили некоторые значения.

set var_proizvedenie to mnogitel_a*mnogitel_b
var_proizvedenie — переменная, которой будет присвоено значение, равное произведению переменных **mnogitel_a** и **mnogitel_b**. Сложение, деление и вычитание проводятся так же — нужно всего лишь заменить знак умножения в описанной команде на +, — или /, соответственно. Для закрепления материала рассмотрим небольшой пример, демонстрирующий объявление переменных и действия над ними.

short Variable_1

short Variable_2

short Variable_3

set Variable1 to 5

set Variable2 to 10

set Variable3 to (Variable_1 + Variable_2)/5

Для вывода результата на экран воспользуемся следующей командой:

message " Variable_3 =%.0f" Variable_3

В нашем случае будет выведен текст, информирующий о том, что **Variable_3 = 3**.

Перейдем к постановке условий, необходимых для контроля действий игрока и изменения различных величин в игре. Рассмотрим пример самого сложного условия:

if (Var1 == 50 && my Var == 50) || myVar2 == 1000

В данном условии два оператора — **&&** и **||**. Первый из них (логическое «и») отвечает за одновременное выполнение двух условий, в нашем случае — за то, что переменные **Var1** и **Var2** равны 50. Второй оператор — **||** (логическое «или») сообщает о том, что выход возможен, когда параметр **Var2** равен 1000. Упрощенный вариант условия может выглядеть следующим образом:

if (Var1 == 50)

Рассмотрим остальные операторы. Оператор **==** (двойное равенство) позволяет проверить — равно ли значение той или иной переменной конкретному значению (**if**

Var1 == 50). Если заменить символ двойного равенства на знак **>** (больше), то скрипт будет проверять, больше ли значение переменной указанного числа, например:

if Var1 > 50

Мы составили таблицу операторов сравнения с кратким описанием, вы можете ознакомиться с ней на отдельном текстовом блоке.

Условие поставлено, остается решить задачу — что делать, если оно выполняется или не выполняется? После того как мы задали само условие, следующей строкой необходимо прописать команду или ряд команд, которые будут исполнены, если условие выполняется. А затем (тоже отдельной строкой) добавить ключевое слово **else** и указать еще ряд команд, которые запустятся, если условие не выполняется, например:

if (Var1 > 50)

set Variable2 to 1

else

set Variable2 to 2

В конце блока нужно вписать операнд **endif**, который завершит работу проверки.

ФУНКЦИИ

В завершение разговора о скриптах рассмотрим ряд полезных функций, которые понадобятся вам при создании больших квестов. Хотите отобрать у игрока золото, краденые вещи и поместить его в ближайшую темницу? Тогда вам пригодится команда **GoToJail**. Чтобы проверить, находится ли персонаж в какой-либо ячейке игрового мира, воспользуйтесь командой **GetInCell CellName**. **CellName** определит название любой локации, например, **Chorrol**. Если требуется проверить, ведет ли игрок сражение с кем-либо, пропишите функцию **IsInCombat** (во время боя функция вернет ответ 1).

Возможно, вы захотите сделать читерский плагинчик, который добавляет герою золото (если его не хватает). Это довольно просто: используете команду **GetGold** для получения информации о материальном положении игрока, организуете проверку — если значение параметра **GetGold** меньше указанного вами, то добавляете немного наличных.

ScriptName Igrostroy_money_grab

Begin Gamemode

if (GetGold<= 1000)

player.additem gold_001 5000



Если отключить скрипты, персонажи замрут в самых необычных позах.

Оператор	Описание
==	Равно
!=	Не равно
>	Больше
>=	Больше или равно
<	Меньше
<=	Меньше или равно

Message "Думаю, хватит?", 24

else

Message "Много хочешь, но ничего не получишь", 12

Endif

End

Напоследок рассмотрим одну довольно интересную идею, реализовать которую вам придется самостоятельно. Мы лишь подскажем, как сделать все в общих чертах и какие команды использовать. Попробуйте обыграть такую ситуацию — игрок активирует тот или иной объект (для старта скрипта необходимо использовать разновидность команды **Begin OnActivate**, также не забудьте присвоить этот скрипт активируемому объекту и разместить элемент на карте). На экране появляется меню, в заголовке которого указан текст вашей загадки, а под ним располагается несколько возможных вариантов ответов. Если герой разгадал загадку, он получит немного денег, повышение скиллов, а если ошибется, то лишится всего золота и попадет в темницу. Меню выводится на экран посредством следующей команды:

MessageBox "Текст загадки", "Вариант ответа1", "Вариант ответа 2", "Вариант ответа3", "Вариант ответа4"

Для того чтобы определить, какой же элемент выбрал игрок, объявите переменную:

Short Punkt_menu

Set Punkt_menu to GetButtonPressed

Проверку организуйте, используя команду:

If (Punkt_menu == 1)



Скриптовый язык The Elder Scrolls 4: Oblivion похож на C++, изучить его — все равно что пройти краткий курс программиста. Полученных знаний вам хватит для создания довольно сложных модификаций.

Если у вас возникнут вопросы, шлите по адресу gamedev@igromania.ru, и мы ответим на них в рубрике «Горячая линия: Игрострой».



Вроде бы обычное дерево, но если прикоснуться к нему, рядом появится несколько монстров. Написать такой скрипт — дело пяти минут.

ИГРОВОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ

ЗДУАРД КЛИШИН, АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

SAN ANDREAS RACE CREATOR

Где взять: С нашего DVD

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Утилита **San Andreas Race Creator** (сокращенно **SARC**) — эксклюзивная разработка для генерации гоночных миссий к **GTA: San Andreas**. Программа очень проста в освоении (разобраться с ней смогут даже пользователи, не знакомые с основами скриптописания и программирования), но при этом обладает широкими возможностями. С ее помощью вы можете делать гоночные миссии почти любой сложности. Настройке поддаются практически все игровые параметры: погодные условия, скорость автомобилей, модели машин, текст, отображаемый во время гонки, и многое другое.

ПРАКТИКА: Интерфейс программы несколько необычен. В левой части экрана располагается область, содержащая множество различных полей, которые необходимо заполнить. Тут же находятся три вкладки — **Trigger**, **Sprint** и **Drag**. Перемещаясь по ним, вы можете выбрать тип генерируемого скрипта. Правую половину приложения занимают картинки из Сан-Андреаса. После щелчка по кнопке **Generate Code** изображение сменится текстовым полем, где выводится сгенерированный код миссии.

Создание гоночного задания для Сан-Андреаса проходит в несколько этапов. Первым делом пользователь должен выбрать вкладку **Trigger** и заполнить все поля, содержащие параметры, необходимые для корректной работы стартера (имя триггера, иконка и прочее). После нажатия кнопки **Generate Code** приложение выдаст вам код триггера.

Затем необходимо выбрать одну из оставшихся вкладок (**Sprint** или **Drag**) для заполнения параметров самой миссии (погодные условия, время проведения соревнования, модели автомобилей, позиции чекпойнтов). Когда все характеристики будут введе-

ны, надо вновь кликнуть по кнопке **Generate Code** для создания кода миссии.

Все полученные данные нужно импортировать в файл миссий через редактор **San Andreas Mission Builder**.

ВЕРДИКТ: **SARC** — единственная на данный момент и, пожалуй, самая лучшая утилита для генерации гоночных миссий к **GTA: San Andreas**. Масса возможностей, низкая ресурсоемкость, простота освоения.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 10/10

SWAT 4: THE STETCHKOV SYNDICATE SDK

Где взять: С нашего DVD

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: В редакторе уровней **SWAT 4** особо не развешешься — знай себе делай уровень-коробку и набивай его под завязку персонажами.

Разработчики поняли, что интерес к их игре медленно, но верно падает, и выпустили SDK, который позволяет изменить **SWAT 4** до неузнаваемости. С помощью этого инструментария вы можете подкорректировать или полностью переписать искусственный интеллект противников, переделать игровые скрипты, модифицировать стандартные миссии, перерисовать спецэффекты.

ПРАКТИКА: SDK для **SWAT 4: The Stetchkov Syndicate** представляет собой сборник исходников в формате **UC (UnrealScript)**, разбитых по разным категориям (**Core**, **Editor**, **Engine**). Также в комплект инструментария входят два экспортера анимации — для «Макса» пятой и шестой версий. SDK укомплектован хорошей документацией, где изложены все основные принципы моддинга.

Минус у инструментария только один — сложность освоения. Увы, люди, не знакомые с программированием, будут долго и упорно разбираться с Unreal-скриптами. Всем, кто уже загорелся идеей создать свой

собственный, пусть даже не очень большой мод, рекомендуем посетить сайт <http://udn.epicgames.com/Two/WebHome>. Там изложены основные принципы скриптописания на языке **UnrealScript**.

ВЕРДИКТ: **SWAT 4: The Stetchkov Syndicate SDK** — отличный инструмент, позволяющий полностью изменить оригинальную игру. Отпугивает только высокая сложность — тем, кто не знаком с основами программирования, придется тяжело.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10

CRASHDAY SDK

Где взять: С нашего DVD

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Прошли **Crashday**? Надоели стандартные авто и трассы? Тогда вам не обойтись без **Crashday SDK**. Имея этот инструментарий, можно менять в игре практически все: импортировать новые модели машин, создавать гоночные треки, корректировать параметры авто и много еще чего.

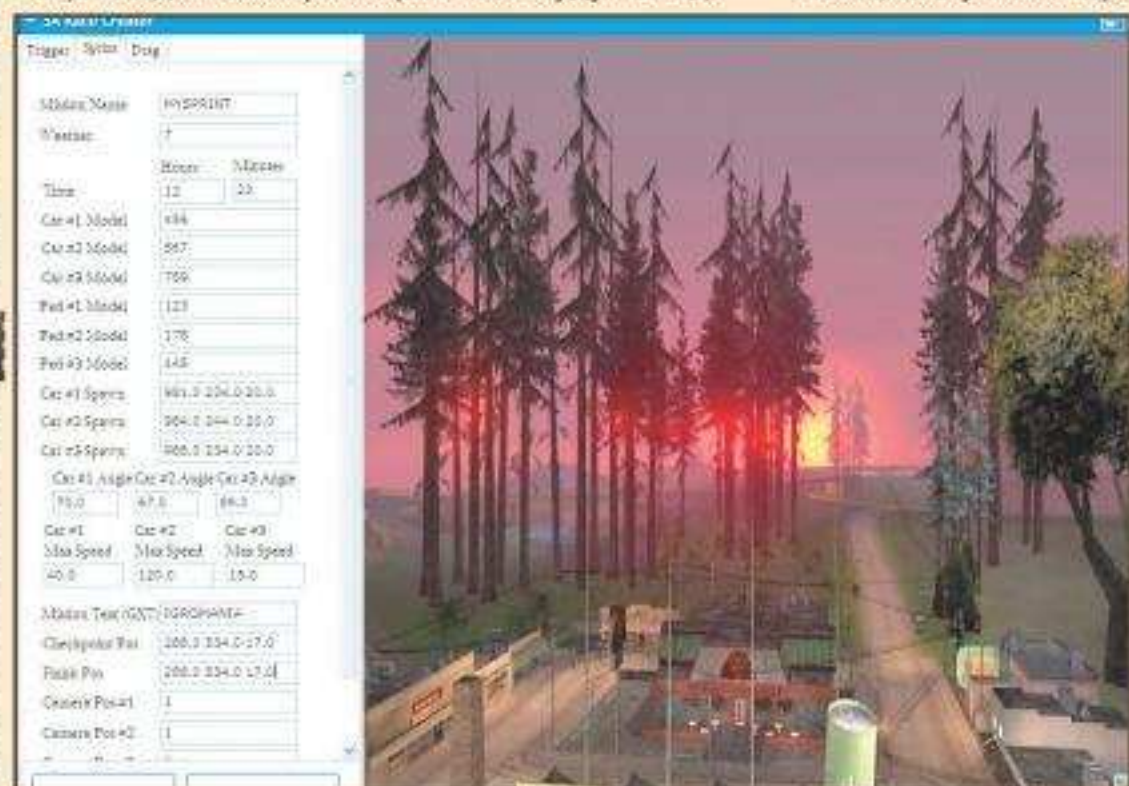
ПРАКТИКА: Рассмотрим основные утилиты, входящие в набор.

1. Инструмент **MakeP3D** предназначен для конвертации моделей, представленных 3DS-файлом в формат игры.

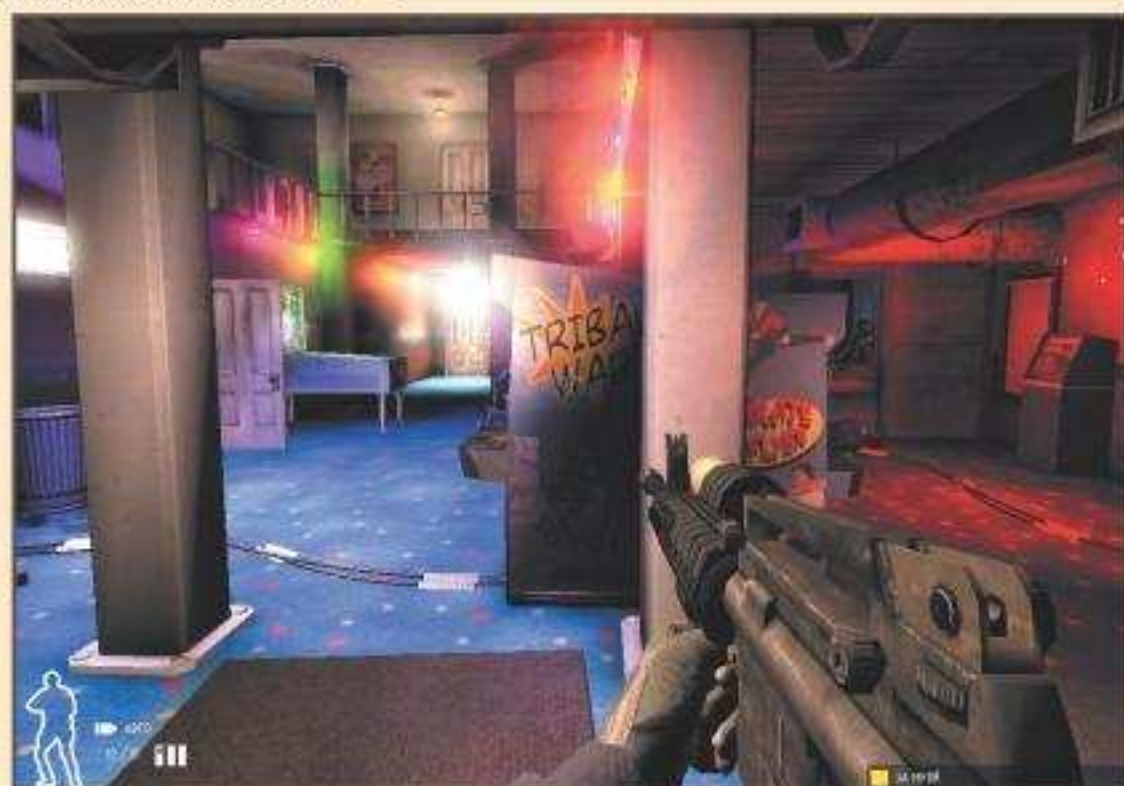
2. Плагин **Zmodeler p3d** позволяет экспортировать модели из популярной программы **Zanoza Modeler v1.07b**. Чтобы воспользоваться модулем, скопируйте постав-



Crashday SDK: новые машины, новые трассы, новая физика.



SARC позволяет быстро сгенерировать гоночную трассу для **GTA: San Andreas**.



The Stetchkov Syndicate SDK позволяет создать на движке **SWAT 4** совершенно новую игру.

ляемый в комплекте с SDK файл **p3d.zmf** из папки **zmodeler** в каталог **Zmodeler/Filter**.

3. Car Manager — утилита для включения в игру новых моделей авто, их просмотра и удаления. При первом запуске программа потребует указать путь к установленной игре. После этого можете приступать к вставке новой модели транспортного средства. Для этого щелкните по кнопке **Load Car Packet (*.crp)** и загрузите необходимый **CRP**-файл. Затем щелкните по кнопке **Import to Crashday**. Авто будет успешно проинсталлировано в игру.

4. Приложение VegetEdit предназначено для озеленения некоторых участков гоночного трека. Вы сможете украсить трассу кустарниками, деревьями, травой.

5. Инструмент StuntEdit служит для размещения на трассе бонусов: вы можете добавить столько наград за трюки, сколько захотите.

Также вместе с SDK поставляется несколько просмотрщиков, позволяющих открывать как отдельно взятые файлы моделей, так и целые гоночные треки. К SDK прилагается документация на английском языке, в которой изложены все основные принципы перекраивания оригинальной **Crashday**: особенности создания автомобилей, редактирование и просмотр гоночных треков, правка трюков и бонусов.

Главные плюсы SDK: простота освоения, удобство работы, широкие возможности редактирования, наличие официальной документации, призванной помочь рядовому игро-строю в модифицировании составляющих оригинальной игры. Минусы: отсутствие единого редактора, вместо него — россыпь мелких утилит.

ВЕРДИКТ: Единственный в своем роде SDK, предназначенный для правки всех составляющих **Crashday**.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10

3DS MAX 8 SP3

Где взять: С нашего DVD

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Полгода назад на свет появилась восьмая версия одного из популярнейших пакетов трехмерной графики — **3DS Max**. Далеко не всем новинка пришлась по душе. **Autodesk** не добавила в пакет практически ничего нового (за исключением обновленного движка рендеринга), так еще откуда ни возьмись про-

явился целый ряд ошибок, возникающих при редактировании полигонов объекта, загрузке и сохранении анимации. Помимо того, «Макс» повадился вылетать в **Windows** при использовании тех или иных инструментов пакета 3D-графики. В рамках залатывания всех дыр восьмой версии **3DS Max** разработчики выпустили уже третий по счету сервис-пак, исправляющий все вышеперечисленные недоработки.

ВЕРДИКТ: **3DS Max 8 SP3** исправляет ошибки, просочившиеся в «Макс» из-за невнимательности сотрудников **Autodesk**. Высокая оценка поставлена только за то, что баги исправили почти все.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 7/10

3D PHOTO BROWSER

Где взять: С нашего DVD

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Приложение **3D Photo Browser** предназначено для просмотра простых графических изображений (2D) и трехмерных сцен, представленных файлами формата **LWO** и **3DS**. Также программа может быть использована в качестве графического редактора. С ее помощью несложно добавить на поверхность изображения различные визуальные эффекты (например, туман), изменить резкость, яркость и контраст.

ПРАКТИКА: Интерфейс **3D Photo Browser** устроен следующим образом. Левую область занимает окно проводника, в котором осуществляется выбор каталогов, содержащих 2D- или 3D-ресурсы. В правой части отображаются изображения и 3D-файлы. Верхнюю область программы занимает удобная инструментальная панель.

Чтобы отредактировать ту или иную картинку, необходимо выделить нужное изображение из списка и дважды щелкнуть по нему левой кнопкой мышки. Перед вами появится новое окно, где и будет произведено перекраивание арта.

Плюсы **3D Photo Browser**: простота освоения, многофункциональность. Минусы: на нашем DVD лежит пробная версия программы, для получения полной версии продукта надо раскошелиться на \$79.

ВЕРДИКТ: Неплохой менеджер 2D- и 3D-файлов.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10

«ИГРОВЕЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ» НА DVD

На нашем DVD (в разделе «Игровой») вы можете не только взять все утилиты, упомянутые в статье «Игровое редактирование», но и ознакомиться с более детальными описаниями программ, а также прочитать небольшие уроки по работе в самых важных для игро-строителя редакторах.

Технические материалы, посвященные 3D-моделированию, конвертации объектов и прочим прикладным вопросам, публикуются именно на диске, а не в журнале.

EAWEXTRACTOR

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Утилита **EAWExtractor** предназначена для просмотра и распаковки архивов **Star Wars: Empire at War**. **EAWExtractor** позволяет извлекать из игры звуки, файлы моделей, арты и другие ресурсы.

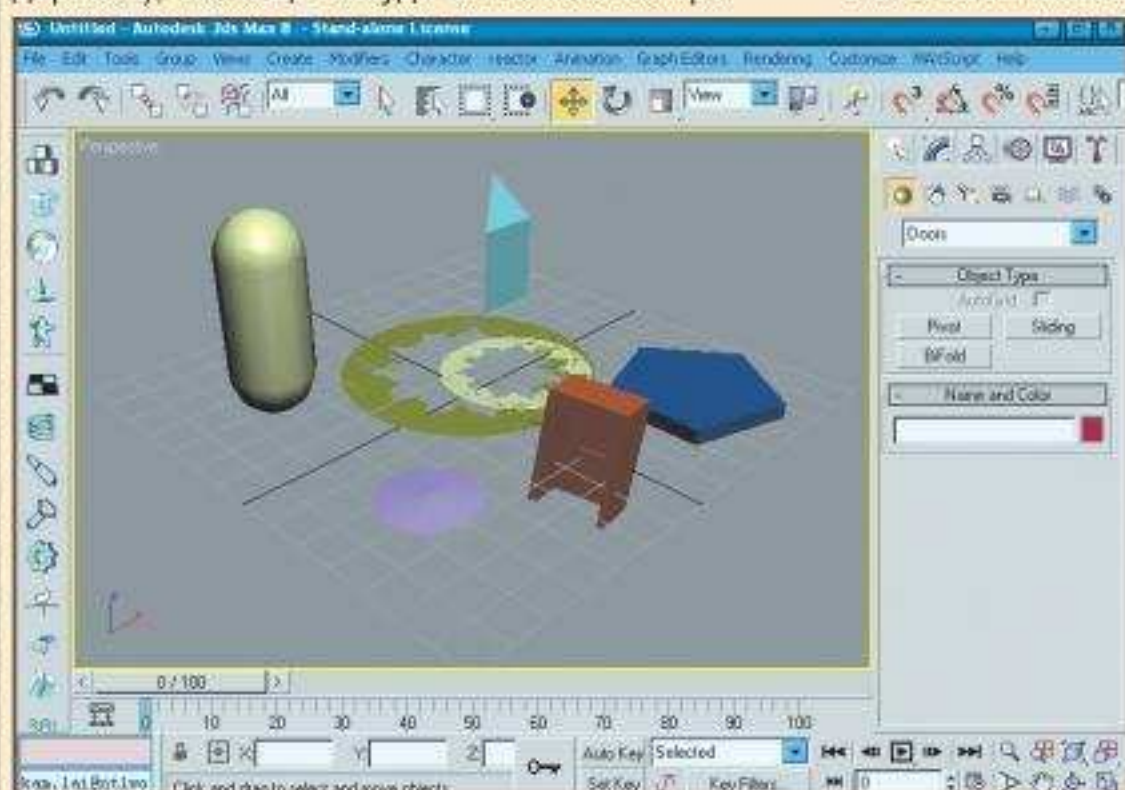
ПРАКТИКА: При запуске утилиты происходит сканирование компьютера — «Экстрактор» ищет установленную игру. Интерфейс стандартный: в левой части находится список всех игровых архивов, в правой — содержимое того или иного архива. Для распаковки выбранного элемента нужно всего лишь щелкнуть по нему правой кнопкой мышки, выбрать необходимый пункт в контекстном меню и указать путь распаковки игрового ресурса.

ВЕРДИКТ: Простой и удобный распаковщик игровых архивов для **Star Wars: Empire at War**.

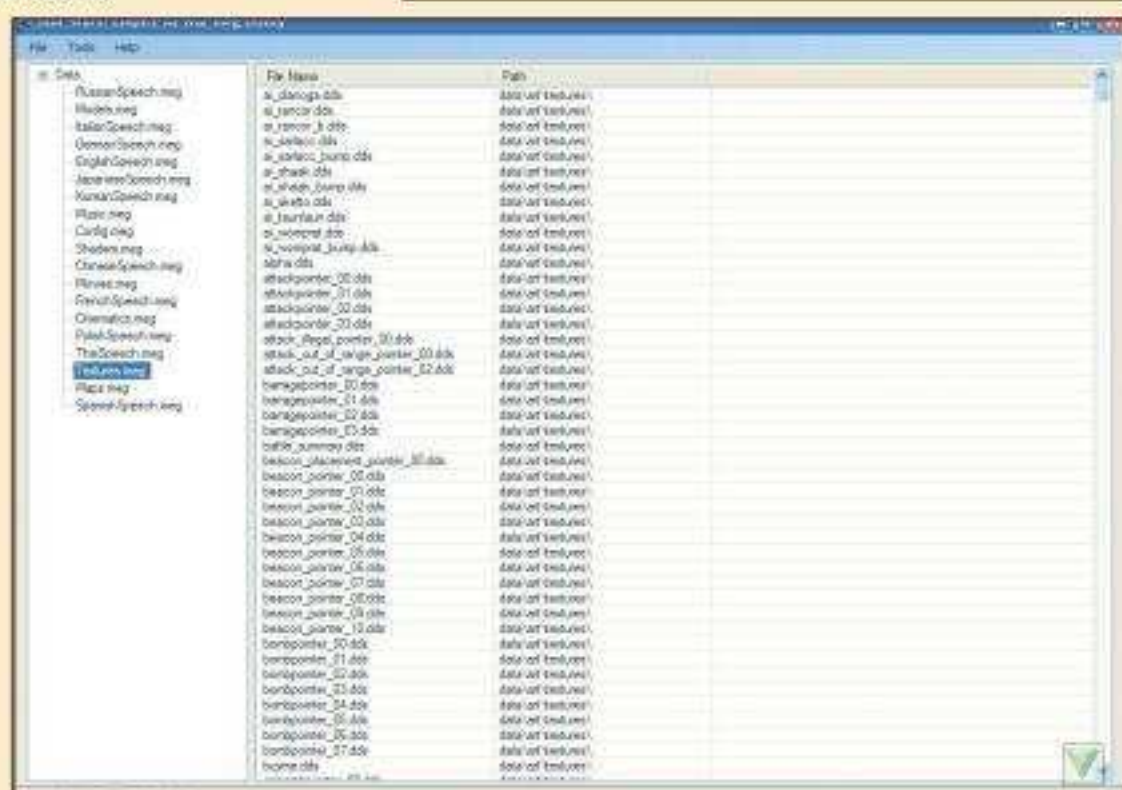
РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 7/10



3D Photo Browser может работать не только с двумерной графикой, но и с 3D-моделями.



3DS Max 8 SP3 — работа над ошибками восьмой версии «Макса».



EAWExtractor предназначен для просмотра и распаковки архивов **Star Wars: Empire at War**.



GTA- АВТОПАРК

АНДРЕЙ ВЕРЕЩАГИН

Во «Вскрытии» и «Мастерской» из прошлых номеров «Игромании» мы создали несколько модификаций для **GTA: San Andreas**. Но осталась еще одна крайне важная тема, которой мы пока не касались. Транспорт!

Сегодня мы сделаем мод, где по улицам Сан-Андреаса будут разезжать танки Т-72 и гоночные автомобили с вашими любимыми логотипами на кузове. У новых машин будет уникальный внешний вид и неповторимый набор характеристик. Засучите рукава — мы начинаем.

«ШКУРКИ»

Создание транспортного средства — дело непростое, но крайне важное для глобального мода. Проходить оно будет в несколько этапов. Сначала мы поработаем над внешним видом новой машины. О том, как редактировать графические файлы игры, вы уже знаете из статьи «Банды Сан-Андреаса» (на примере кожи полицейского). Так что подробно расписывать каждую операцию над файлами с текстурами не имеет смысла. Напомню только, что нам понадобятся утилиты **IMG Tool** и **TXD Workshop**.

Следует отметить, что разрабатывать новое средство передвижения мы будем на базе уже имеющегося образца. То есть от оригинальной машины мы возьмем лишь модель и изменим ее скин. Проектировать новую модель мы не будем — это тема для отдельной статьи (причем с привлечением мощного трехмерного редактора вроде 3D Studio Max). К тому же для этого требуются специальные утилиты, позволяющие перевести модельные файлы в игровые форматы. А эти программы на момент написания данной статьи выглядят, мягко говоря, сыровато.

Поэтому для начала определитесь, какое транспортное средство вы возьмете за основу. Исходная машина должна максимально (насколько это возможно) напоминать задуманный вами вид транспорта. Для начала произведемся над танком, ведь он в игре всего один. Давайте сделаем из массивного и неповоротливого Rhino более компактный и быстрый Т-72. При этом старый танк мы также оставим в игре.

При помощи программы **IMG Tool** извлеките из архива **gta3.img** (лежит в каталоге **\models**) **TXD**-файл (в случае с танком это **rhino.txd**), посвященный интересующему вас транспортному средству.

С помощью **TXD Workshop** переведите все содержащиеся в распакованном файле картинки в формат **TGA** или **BMP**. Для этого проще всего использовать пункты **Export All Textures to Bitmaps** и **Export All Textures to TGA Images** в меню **Image**. У подавляющего большинства автомобилей таких картинок две — текстура колеса (в имени такого рисунка содержится слово **wheel**) и скин корпуса машины (у танка он носит имя **rhino92texpage256**).

При работе с **TXD Workshop** следует учитывать, что некоторые картинки (их, правда, совсем немного) в **San Andreas** используют альфа-канал для создания различных эффектов (альфа-канал задает форму объекта). Это используется, например, в случае с кровью (рисунок **bloodpool_64** из файла **particle.txd**). Основной ее рисунок представляет собой красный квадрат (им определяется цвет крови), тогда как альфа-канал придает ей форму лужи.

Чтобы увидеть альфа-канал картинки, кликните на значок с надписью **alpha / mask**, расположенный в нижней части программного окна. Если рисунок не использу-

ет альфа-канал, вашему взору предстанет лишь белый прямоугольник.

Теперь откройте полученные **BMP**- или **TGA**-файлы в любимом графическом редакторе. Нанесите на них какие-нибудь рисунки, надписи, детали — в общем, как-нибудь измените. На корпусе Т-72 можно написать, к примеру, название модели танка, а на колесе изобразить при помощи кисти черного цвета дополнительные отверстия. Измененные картинки поместите обратно в **TXD**-файл машины (напомню, что в этом вам поможет **TXD Workshop**). Сохраните его с новым именем, поскольку Т-72 будет существовать в нашем моде наряду со старичком Rhino. В приведенном примере лучше всего назвать файл так же, как и сам танк, — **t72.txd**. Запустив **IMG Tool**, упакуйте получившийся **TXD**-файл (**t72.txd**) в архив **gta3.img**.

ФАЙЛОВЫЕ ЭКЗЕРСИСЫ

Далее нужно прописать новое средство передвижения в файле **vehicles.ide**. Откройте его в «Блокноте», найдите и скопируйте в буфер обмена строку, соответствующую машине, которую вы брали за основу. В своих поисках ориентируйтесь на третий столбец — в нем указано название «шкурки» автомобиля и по совместительству его краткое наименование. При разработке нового танка нас будет интересовать строка, начинающаяся с числа **432**. Вставьте в конец файла (до слова **end**) скопированную строку и произведите в ней следующие изменения. В первую колонку поставьте число **650** (у второго автомобиля сюда нужно вписать число **651**, у третьего — **652** и так далее), в третью и в четвертую — имя **TXD**-



Создать танк с логотипом «Игромании» можно всего за 10–15 минут.



Т-72 намного легче Rhino. При мощном взрыве его «слегка» подбрасывает в воздух.

НОВЕЙШИЙ СПОРТКАР

В San Andreas не хватает первоклассной гоночной машины. Давайте создадим ее. За основу мы возьмем спортивную Hotring Racer. Первым делом подкорректируем ее внешний вид. Запустите IMG Tool и вытащите из архива gta3.img файл hotrina.txd. С помощью TXD Workshop извлеките из hotrina.txd картинки hotrina92web32, hotrina92num128 и hotrina92logos128, переведите в BMP или TGA-формат и откройте их в графическом редакторе (рекомендую использовать редактор помощнее, который умеет работать с альфа-каналом, — например, Photoshop).

Редактируя первую картинку, изучите ее альфа-канал. В Photoshop это достигается путем выбора пункта Alpha 1 в меню Channels передвигаемого окошка либо нажатием комбинации клавиш Ctrl+4. Затем целиком залейте изображение черным цветом. Это позволит убрать решетки с окон автомобиля.

Второй рисунок полностью залейте красным (или любым другим цветом). В результате крупные цифры с номером гонщика, изображенные по бокам и на крыше тачки, изменят цвет (в приведенном примере — покраснеют).

Третью картинку следует изменить более основательно. На ней расположены логотипы, наносимые на корпус авто. Поставьте на их место какие-то другие надписи, значки и изображения — скажем, собственный ник или фотографию. Затем упакуйте все три отредактированных рисунка обратно в файл hotrina.txd, пере-

именуйте его в saracer.txd и поместите в архив gta3.img. Не забудьте также прописать новую машину (ее краткое имя — saracer) в файлы vehicles.ide, handling.cfg и cargrp.dat.

Откройте файл carcols.dat (здесь задаются возможные раскраски транспортных средств). Скопируйте в буфер строку с сочетанием hotrina и вставьте ее в любое место файла (только не до слова car и не после end). Значение в первом столбце новой строки замените на saracer. Числа в следующих колонках также рекомендуется подредактировать. Тогда у машины будут иные по сравнению с Hotring Racer расцветки (список соответствий чисел и цветов приводится в начале файла). С помощью GXT Editor дайте авто новое название — например, Igromania Racer.

Не стоит оставлять без внимания и характеристики новой машины. Откройте файл handling.cfg и во вставленной чуть ранее строке, соответствующей добавленному автомобилю, измените следующие настройки. Параметру B пропишите значение 1500.0, C — 4200, K — 0.83, N — 250, O — 28, S — 11.0, a — 1.7, b — 0.15, ab — 0.65, ac — 50000.

Теперь вы имеете в своем распоряжении отличную спортивную машину, да еще с оригинальной раскраской и логотипами. Авто легко разгоняется до 250 км/ч, причем делает это достаточно быстро. С таким болидом вам не будет равных в гонках, но будьте осторожны — машина быстро бьется и высоко подпрыгивает на кочках, особенно на максимальной скорости.



Новое гоночное авто имеет мало общего с оригинальным Hotring Racer. Как по внешнему виду, так и по характеристикам.

файла (без расширения) со скином машины (в примере с танком — t72). Если вы хотите отрегулировать частоту появления данного вида транспорта на дорогах штата, исправьте значение в девятом столбце. Помните, что здесь должно стоять число от 1 до 10 (чем оно выше, тем больше таких машин).

Чтобы включить новое транспортное средство в дорожное движение, загляните в файл cargrp.dat. Припишите краткое название авто в одну или, лучше, несколько групп (только не берите последние пять), как мы делали это при добавлении на дороги армейских машин в статье «Беспредел на улицах San Andreas». Каждой категории посвящена отдельная строка.

НАЧИНКА

Следующий этап создания новой машины — правка файла handling.cfg. В нем задаются основные характеристики транспортных средств. Скопируйте стро-

ку, соответствующую тому из них, что вы брали в качестве исходного материала (в первой ее колонке указано краткое наименование машины) в конец файла. В новоявленной строке внесите изменения в значения параметров (каждому из них соответствует отдельный столбец, озаглавленный латинской буквой), которые, на ваш взгляд, должны

быть скорректированы. Вот основные показатели, которые вам могут пригодиться.

B (fMass) — масса машины (в килограммах). Может быть от 1 до 50000. Чем выше масса, тем сложнее перевернуть авто.



Так выглядит измененная текстура с логотипами, предназначенная для гоночной машины.



После правки названия танка сразу видно, что это именно T-72. Даже если оставить прежний скин.

Настройки **F** (**CentreOfMass.x**), **G** (**CentreOfMass.y**) и **H** (**CentreOfMass.z**) определяют отклонение центра тяжести от центра машины, соответственно, по осям X (по длине автомобиля), Y (по ширине) и Z (по высоте). Измеряются эти три атрибута в метрах. Значение каждого из них должно находиться в промежутке от -10 до 10. При числах, близких к этим пределам, автомобиль сильнее наклоняется в сторону при резких поворотах.

I (**nPercentSubmerged**) — максимальное погружение машины в воду (в процентах). Указанное здесь число должно быть больше 10, но меньше 120. При максимальном значении автомобиль сможет колесить по дну морскому.

J (**fTractionMultiplier**) — множитель для сцепления колес с дорогой (на заданное здесь число умножается значение параметра **L**, повышаясь или понижаясь от этого). Значение должно находиться в интервале от -2 до 2.

K (**fTractionLoss**) — пара колес, у которой отсутствует сцепление: 0 — передняя, 1 — задняя.

L (**fTractionBias**) — величина сцепления колес с землей (от 0 до 1).

M (**TransmissionData.nNumberOfGears**) — число передач у машины (от 1 до 5).

N (**TransmissionData.fMaxVelocity**) — максимальная скорость (в километрах в час), которую может развивать транспортное средство (должна быть больше 5, но меньше 300).

O (**TransmissionData.fEngineAcceleration**) — быстрота набора скорости.

Q (**TransmissionData.nDriveType**) — этот параметр задает ведущую пару колес автомобиля. Возможны следующие варианты: **F** — передние колеса, **R** — задние, **4** — полный привод.

R (**TransmissionData.nEngineType**) — тип двигателя: **P** — бензиновый, **D** — дизельный, **E** — электрический. Влияет на шумность мотора.

S (**fBrakeDeceleration**) — быстрота торможения.

T (**fBrakeBias**) — пара колес, которой тормозит автомобиль. 1 — передняя, 0 — задняя, 0,5 — обе. В последнем случае тормозная система работает наиболее эффективно.

V (**fSteeringLock**) — максимальный угол поворота колес машины (в градусах). Дан-

ный параметр позволяет регулировать маневренность авто.

a (**fSuspensionForceLevel**) — «прыгучесть» транспортного средства. Чем больше, тем выше оно будет подпрыгивать на кочках.

b (**fSuspensionDampingLevel**) — жесткость подвески.

ah (**front lights**) — свет от передних фар (0 — дальний, 1 — ближний, 2 — большой, 3 — вертикальный).

ai (**rear lights**) — свет от задних фар. Этот показатель принимает те же значения, что и предыдущий.

ab (**fCollisionDamageMultiplier**) — прочность транспортного средства. Значения могут быть от 0 до 5 (чем ниже, тем крепче авто).

ac (**nMonetaryValue**) — стоимость машины.

Если говорить о T-72, то в соответствующей ему строке вы должны подправить исходные значения атрибутов следующим образом. Параметру **B** присвойте число 18000.0, показателю **C** — 180000.0, **N** — 105, **V** — 40.0, **a** — 0.5, **ab** — 0.13. В итоге вы получите превосходный танк, единственный недостаток которого чуть менее прочная по сравнению с Rhino броня.

НОВЫМ МАШИНАМ — НОВЫЕ ИМЕНА

Последний шаг — присвоение транспортному средству подходящего названия (имеется в виду то, которое мы видим в игре). Для этого воспользуйтесь утилитой **GTA: San Andreas GXT Editor** (лежит на *нашем диске*). Запустите ее и откройте файл **american.gxt** (здесь содержатся все внутриигровые тексты) из папки <Каталог игры>\text. В левой верхней части программного окна под надписью **Table Name** отобразится список тематических текстовых блоков (разделов), включенных в файл. Под этим перечнем вы найдете отдельные реплики персонажей и надписи (а также другие небольшие фрагменты текста). При этом в колонке **Entry Name** указано кодовое наименование текстового фрагмента (нас оно не интересует), а в **Value** — его содержание. Чтобы отредактировать тот или иной фрагмент текста, просто кликните по его названию. После этого содержимое фрагмента

отобразится в огромном поле справа. В нем вы и осуществляете правку текста.

Если вы хотите добавить в файл новый блок, используйте пункт меню **Table/Add**. Впрочем, при переименовании машины нам это не понадобится. Зато понадобится раздел **MAIN**. Он является основным, там собраны имена героев игры, названия локаций, оружия и др. (для поиска какого-то определенного объекта используйте меню **Search**). В числе прочего здесь указаны реальные названия машин. Выберите в списке этот блок и добавьте в него новую надпись (пункт меню **Entry/Add**). Затем введите кодовое имя для текстового фрагмента, то есть то, что вы прописали в четвертый столбец соответствующей строки файла **vehicles.ide** (у T-72 это **t72**). Теперь напишите в поле для ввода реальное название средства передвижения. Сохраните изменения, выбрав пункт меню **File/Save**.

GXT Editor также можно использовать для правки диалогов и других игровых текстов. Многие автомобили в игре имеют реальные прототипы, но наделены при этом вымышленными названиями. Например, армейский джип Humvee называется Patriot. Впрочем, это легко исправить при правке названий машин в **GXT Editor**.



Мы добавили в игру два транспортных средства — танк T-72 и гоночный автомобиль. Теперь обе машины разъезжают по улицам штата. Но слишком часто они встречаться не должны.

Однако два новых средства передвижения — далеко не предел. Машин может быть сколько угодно. Стоит только включить фантазию, и вы сможете легко дополнить дорожное движение еще несколькими необычными машинами.

Не забудьте также, что в San Andreas есть еще лодки, мотоциклы и воздушный транспорт. Все эти категории транспорта тоже поддаются изменению. Если же вы суммируете свои знания, полученные из этого и прошлого материалов, то без труда создадите глобальный мод с обновленным арсеналом, новыми персонажами и средствами передвижения. ■



Машины тоже летают. Правда, недолго. И только если сделать пружинистую подвеску.



Автомобиль сможет ездить и под водой, если атрибуту I присвоить значение 120.

§12 КОСМИЧЕСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ II

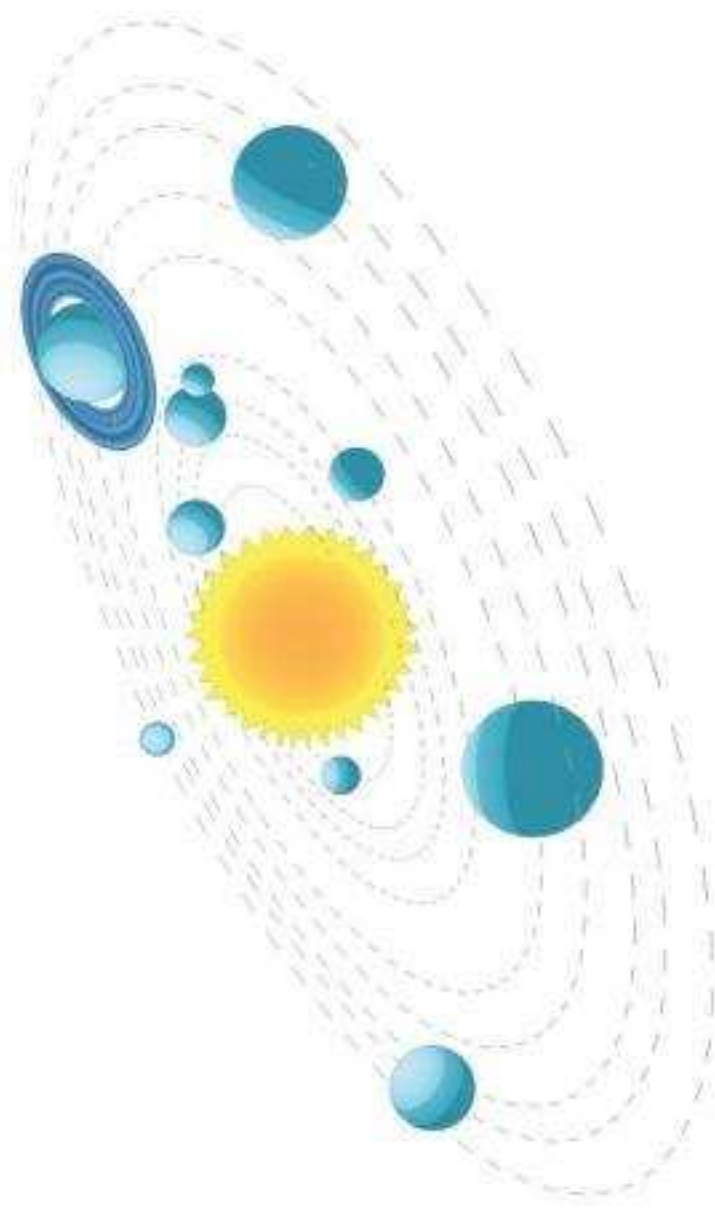


Рис. 142

12.1 Давно известно, что глобальные космические стратегии выделены в уникальную нишу среди стратегических игр. В числе их поклонников много известных людей, таких как Галилео Галилей, Анакин Скайуокер, Павел Глоба и другие. Подобных стратегий немного, но их имена известны всем: Master Of Orion, Galactic Civilizations, Imperium Galactica. Вы уже знаете из предыдущего параграфа, что весной 2006 года этот список пополнится походовой стратегией «Космическая Федерация II». В этом разделе мы подробнее остановимся на этой игре.

! В России проект представляют фирма «1С», студия snowball.ru и компания Paradox Interactive.

12.2 В новой игре вам предстоит создать мощное государство, которое станет доминирующей силой в галактике. Для того, чтобы захватить власть в своей звёздной системе (например, Солнечной, рис.142), вы сможете воспользоваться любым методом достижения доминирования: военной экспансией, дипломатией, научным или культурным превосходством. Чтобы рассчитать эффективность ваших действий по захвату галактики, воспользуйтесь формулой Варделла:

$$V_{\Gamma} = \frac{A(\Delta d + c^2)}{T_{\Pi}} S_o,$$

где V_{Γ} – скорость захвата галактики
 A – военная мощь
 Δd – дипломатическое преимущество над противником
 S_o – степень развития науки
 c – уровень культуры нации
 T_{Π} – общее время игры



Вопросы и задания для домашней работы

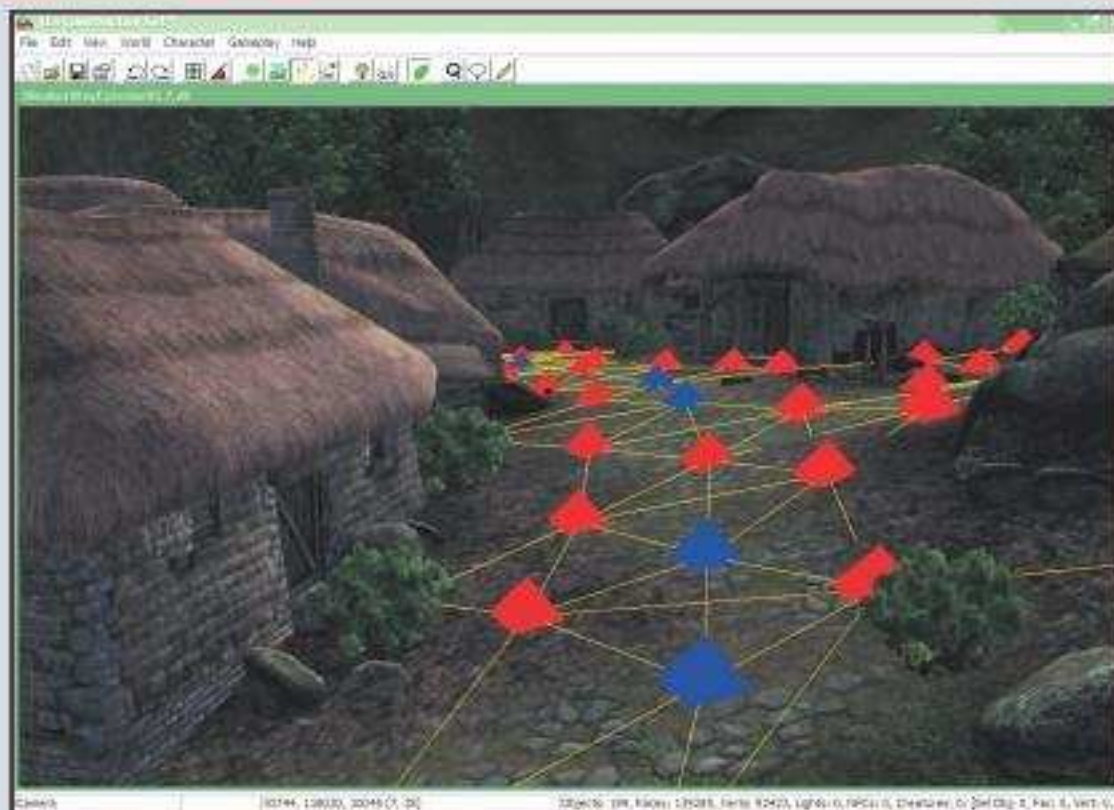
1. Каково оригинальное название «Космической Федерации II»?
2. Сколько «Выборов редакции» получила первая часть игры?
3. Что является уникальной особенностью «Космической Федерации II»?
4. Формула доминирования Варделла и её вывод?



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ИГРОСТРОЙ

24 часа в сутки вопросы по созданию, модифицированию и вскрытию игр принимаются на адрес gamedev@igromania.ru

Наткнулся в TES Construction Set на функцию редактирования path-gird. Можете вкратце рассказать, что она из себя представляет?



Path-girds нужны для того, чтобы персонажи могли самостоятельно передвигаться.

Path-girds — это контрольные точки, по которым перемещаются все персонажи *The Elder Scrolls 4: Oblivion*. Если их не будет, NPC моментально дезориентируются и начнут либо топтаться на месте, либо строевым шагом устремятся в сторону горизонта — только вы их и видели. Контрольные точки существуют не сами по себе, а объединены в так называемые **путевые сетки**: каждому пункту присвоен свой порядковый номер, и персонаж передвигается от точки с меньшим номером к точке с большим. В итоге получается маршрут движения. По такому принципу построено перемещение NPC в подавляющем большинстве игр.

Конкретно в редакторе TES Construction Set существует несколько видов путевых сеток. **Синие** показывают пути следования игровых персонажей. **Красные** — новые маршруты, созданные пользователем. **Оранжевые** точки — это автоматически генерируемые путевые сетки для NPC, которые в игре ведут себя, что называется, по-умному. Маршрут их движения постоянно корректируется AI. Более подробный рассказ о path-girds ждет вас во втором видеоуроке по модифицированию TES 4: Oblivion.

Я пытаюсь сделать мод на основе игры Rome: Total War. Создал карты, города, но никак не могу разработать новые виды войск. Я так понимаю, что это делается при помощи скриптов, но никак не пойму, по какому принципу они работают?

Все верно, чтобы создать новый вид войск, надо поправить кое-что в скриптах. Для этого зайдите в папку **Data** и откройте в любом текстовом редакторе файл **export_descr_unit.txt** (именно там хранятся параметры юнитов). Чтобы добавить в игру новый вид бойцов, нужно вписать в самый конец файла скриптовый блок с детальным описанием нового рода войск. Строится блок по следующей схеме (после двух слэшей идет комментарий):

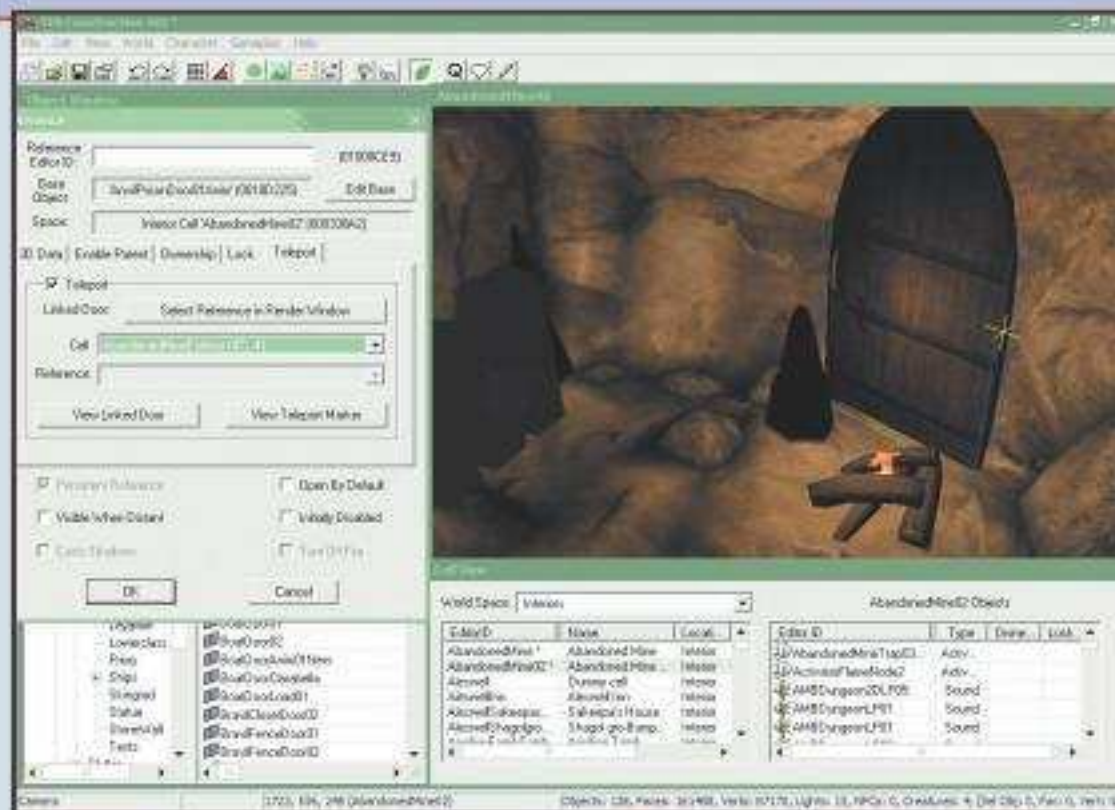
```
type NEW warriors; // название новых бойцов;
dictionary net_v_slovare; // наименование войск в словаре (любое значение);
category infantry; // новые войска — простая пехота;
class heavy; // новые войска — тяжелая пехота (не давится конницей);
voice_type Medium_1; // голоса войска (выбираются из звуковой библиотеки);
soldier new_warrior_raider, 40, 0, 1.5 // основные характеристики нового вида войск;
attributes sea_faring, hide_anywhere, frighten_foot, hardy // дополнительные характеристики;
formation 1.2, 1.2, 2.4, 2.4, 4, square; // перечень боевых формаций;
```



Добавить новый вид войск в Rome: Total War можно за 5—10 минут.

```
stat_health 1, 0; // здоровье воинов;
stat_pri 50, 8, no, 0, 0, melee, blade, piercing, axe, 25, 1 // здесь и далее идет список основных характеристик, с ними можно экспериментировать;
stat_pri_attr no
stat_sec 0, 0, no, 0, 0, no, no, no, none, 25, 1
stat_sec_attr no
stat_pri_armour 5, 4, 7, leather
stat_sec_armour 0, 0, flesh
stat_heat 3
stat_ground 2, -2, 3, 2
stat_mental 40, impetuous, trained
stat_charge_dist 40; // расстояние до противника, на котором новые войска начинают атаковать;
stat_fire_delay 0; // время между двумя выстрелами (если бойцы не умеют стрелять, ставьте ноль);
stat_food 80, 300;
stat_cost 2, 40, 10, 10, 10, 10
ownership romans julii; // какому государству принадлежат новые войска.
Теперь можно зайти в меню одиночной игры, создать сражение (Custom Battle) и добавить себе в войска новых бойцов.
```

Вопрос по TES 4: Oblivion. Я создал небольшую пещерку и оформил ее по своему вкусу, но не знаю, как соединить интерьер с внешним миром. Не подскажете вкратце, как сделать новую область частью целого мира?



Малые области вливаются в общий мир Обливиона при помощи телепортов.

Первым делом добавьте в свое подземелье любую дверь (все двери проживают на вкладке **WorldObjects/ Door**). Дважды щелкните по созданному элементу, в появившемся окне выберите вкладку **Teleport** и поставьте флажок напротив одноименного пункта. Настройте параметры телепортации двери (как и что настраивать, будет понятно по контексту).

В поле **Cell** выберите ячейку игрового мира, куда будет перемещен игрок. Если хотите, можете задать конкретное место, где будет заброшен герой: для этого достаточно кликнуть по кнопке **Select Reference in Render Window**. Загрузите произвольную карту, добавьте во внешнюю локацию дверь и настройте ее на телепортирование игрока в пещеру. Можете тестировать свою разработку в игре — все должно работать — два мира сольются в один.

В некоторых миссиях GTA: San Andreas игроку приходится отстреливаться от полиции или бандитов, высунувшись из люка машины. С помощью какой команды это можно сделать в San Andreas Mission Builder?

Подобный фокус легко проверить при помощи команды:

0464: put_actor SPLAYER_ACTOR into_turret_on_car \$car

at_car_offset 0.0 0.0 0.0 unknown 1 angle 360.0 with_weapon 0

Этой командой мы помещаем игрока в так называемый Turret Up-режим. **PLAYER_ACTOR** — имя персонажа, **into_turret_on_car \$car at_car_offset** — машина, к которой будет «прицеплен» герой. **0.0 0.0 0.0** — координаты, определяющие, на каком расстоянии от центра игрок будет помещен в Turret Up-режим. **1** — параметр, задающий местоположение игрока на транспортном средстве. В случае с этим параметром возможны следующие варианты:

0 — лицом по ходу движения Face Front Of Car;

1 — лицом к левому окну;

2 — лицом назад;

3 — лицом к правому окну;

4 — высунувшись из окна.

Цифра **0** в конце скрипта определяет оружие, из которого игрок будет вести стрельбу.

Крайне важный момент — загрузите модель оружия прежде, чем дать ее игроку посредством этой команды. Если загрузить модель позже, игра вылетит с ошибкой.

Отключить режим стрельбы можно командой:

0465: remove_actor SPLAYER_ACTOR from turret mode

Этот скрипт просто «выдергивает» персонажа из режима Turret Up.

Вопрос месяца

Я и два моих друга почти закончили довольно сложную shareware-стратегию. Мы планируем продавать ее на Западе и даже заключили контракт с порталом-распространителем. Денег, конечно, будет немного, но для начала сойдет. По условиям контракта мы должны сдать играбельную версию к осени. Свою часть работы мы почти сделали, но совершенно невозможно выловить множество багов. Мы их просто не видим, потому что постоянно работаем над игрой. Можно ли как-то провести бета-тестирование? По понятным причинам денег у нас на это почти нет.

Бета-тестирование для shareware-игры не только желательно, но и жизненно необходимо. Разумеется, только в том случае, если вы надеетесь получить с нее хоть какие-то деньги и заняться в будущем более серьезными разработками.

Практически все создатели малых игр тестируют свои работы совершенно бесплатно. Если у вас есть постоянный выход в интернет (а все говорит о том, что он у вас есть), вы можете проверить аналогичный фокус. Заходите на любой англоязычный поисковик и вбивайте в нем слова «betatester», «gamesunderground» и что-нибудь похожее. В ответ вы получите несколько сотен ссылок на форумы и сайты, где люди, уже засветившиеся в геймдеве (на каких-нибудь мелких проектах), совершенно бесплатно консультируют начинающих разработчиков игр и программ, а также помогают выловить баги из их творений.

Потратив неделю-другую, вы с большой долей вероятности избавитесь от десятков самых серьезных глюков вашей игры. На этом этапе ваша основная задача — окучить как можно больше подобных форумов и сайтов. У них есть очень неприятная особенность: там в основном сидят одни и те же люди, часто под разными никами. В итоге вы получаете из разных источников похожие отзывы, думаете, что других багов нет, а на самом деле это просто один и тот же человек дублирует свой ответ (хотя вашу игру он просмотрел лишь один раз, да и то мельком).

Такой способ позволит вам избавиться только от основных ошибок. А они обычно составляют не более 5—10% от общего числа багов. Следующий этап — целенаправленно бить по отечественным форумам. В отличие от западных игроков и консультантов, пользователи русскоязычных ресурсов более отзывчивы, их легче уговорить на более внимательное изучение игры. Причем сделать это они могут совершенно бесплатно, просто из интереса и, что называется, любви к искусству. Нам не раз приходилось видеть, как какой-нибудь пользователь с игрового форума писал детальные и очень толковые комментарии, которым позавидовал бы и профессиональный бета-тестер.

Если вы с умом подойдете к вопросу, то на этом этапе можно выловить больше половины глюков. Главное — заинтересовать геймеров, а для этого игра должна быть стоящей. Кстати, можете попытать счастья и обратиться к уже сделавшим себе имя разра-

ботчикам «шаровар». Иногда они идут навстречу и выступают в роли консультантов (но это уж как повезет). Крайне важный момент: отечественные форумы надо подключать, когда главные глюки из игры уже выловлены (на первом этапе). Иначе большая часть комментариев будет касаться именно основных багов, а на мелочи так никто внимания и не обратит.

Наконец, третья, финальная, стадия бесплатного бета-тестинга — «условно-бесплатное тестирование». В качестве оплаты выступает ключик от финальной версии вашего продукта. Проводить такое исследование нужно только в русскоязычном секторе интернета. Причина проста: на Западе за подобную работу часто просят реальные деньги, плюс, раздавая бесплатные ключи, вы теряете часть дохода от продаж. Рынок же шароварных игр в России (таковы уж наши реалии) в любом случае невелик, да и цена обычно ниже. Поэтому если и потеряете, то немного.

В идеале нужно еще на втором этапе отобрать наиболее толковых тестеров и дальше предложить им ключики за более детальное изучение игры. Соглашаются часто. Можете изначально поставить условие, что бесплатная версия будет выслана пользователю только в том случае, если список выловленных багов окажется достаточно велик. Это исключит из теста халявщиков, которые только делают вид, что ищут ошибки, а на самом деле лишь хотят заполучить полноценную игру, не потратив ни копейки.



ОТКУДА ЕСТЬ ПОШЛА Е3

ИСТОРИКО-ЭТНОГРАФИЧЕСКИЕ ЗАМЕТКИ

Михаил Новиков
кандидат
исторических наук

Когда меня спросили, могу ли я написать исторический очерк о главном событии в современной игровой индустрии, в голове сразу застучал барабанной дробью мудрейший афоризм Козьмы Пруtkова «Нельзя объять необъятное». Действительно, у каждого, кто хотя бы раз побывал на Е3, есть своя собственная версия истории этого масштабного мероприятия, свое собственное представление, что на ней было самое важное и примечательное. А взгляды у людей разные. Однако лишь немногие знают или помнят о том, как все это начиналось.

По конгрессову велению, по нашему хотению

В начале 90-х годов прошлого столетия американский рынок электронных развлечений переживал небывалый бум. Японские производители консолей открывали свои представительства в США, обороты издателей удваивались каждый год. Однако игры все еще не восприни-

мались Америкой в качестве отдельной индустрии. В отличие от Европы, где в одном только Лондоне с середины 80-х годов каждые три месяца случалось какое-нибудь игровое счастье, в США не было ни одной специализированной игровой выставки (за исключением ежегодных конвенций для любителей настольных игр).

Игровые компании многие годы ютились на задворках выставки CES (Consumer Electronics Show), которая впервые состоялась в 1967 году в Нью-Йорке, а с 1978 по 1994 проводилась дважды в год: в начале января в Лас-Вегасе (Winter Consumer Electronics Show) и в июне в Чикаго (Summer Consumer Electronics Show). Игры были частью ассортимента, розничные продавцы обращали на них внимание в последнюю очередь — после осмотра холодильников, стиральных машин, телевизоров и прочей тяжелой бытовой электроники. И что уж тут говорить о прессе? Вы встречали журналистов, одинаково хорошо разбирающихся в пылесосах и авиационных симуляторах?

15 СЕКУНД СЛАВЫ

Шутка ли, несколько сотен компаний со всего света каждый год на протяжении двенадцати лет в течение трех дней представляют более тысячи компьютерных и видеоигр. Если попытаться хотя бы одним глазом взглянуть на каждый тайтл, это займет около минуты. На деле и того меньше, если учесть разговоры, переговоры, запланированные и случайные встречи, фото- и видеосъемку, парковку, обед, туалет, перебежки из одного зала в другой и так далее. Если кто-то (например, представитель известного игрового издательства) всерьез задастся целью посмотреть все игры на выставке, у этого несчастного будет не более 15—20 секунд на каждую игру. Впрочем, ровно столько времени будет и у самой игры, чтобы предстать перед искушенным профессионалом во всей своей красе. Разработчики, будьте во всеоружии!



Зимняя CES, 1994. На фотографии снизу слева — Алексей Паитнов, создатель тетриса.



CES всегда была и остается главным событием для американского рынка электроники. Именно на ней производители представляют электронные новинки. Параллельно набирала обороты специализированная компьютерная и телекоммуникационная выставка **COMDEX** (1979—2003), но там игровые консоли смотрелись бы лишними и чересчур легкомысленными. **COMDEX** была, а **CES** остается сугубо профессиональными выставками, ориентированными на производителей, оптовых и розничных продавцов.

Однако организаторы **CES** не спешили делать шаги в сторону игровых компаний, да и сами игровые компании, имея привлекательную выставочную площадку, не пытались что-то менять, пока не наступил 1994 год.



Myst. Подумать только, когда-то квесты были острейшим технологического прогресса.

Myst, вышедший в 1993 году исключительно на CD-ROM для Mac (как раз на этой платформе я впервые и попробовал эту игру) и PC, обозначил новую эпоху. Все больше игр стало издаваться на CD, консоли совершенствовались, графика становилась все лучше, бюджеты игр уже на порядок отличались от бюджетов трехлетней давности. Чтобы привлечь внимание прессы и в первую очередь розничных продавцов, обо всем этом надо было шуметь, кричать, напоминать яркими образами. Но строгий формат **CES** не позволял ничего, что выходило бы за рамки костюмно-галстучных переговоров.

Катализатором, ускорившим появление собственной игровой выставки, стало намерение американских конгрессменов разработать законопроект по введению государственной цензуры и обязательных рейтингов для видеоигр. **Wolfenstein 3D** и **DOOM** давно уже были опробованы едва ли не на каждом втором компьютере в Штатах. Однако сенатские слушания в декабре 1993 года были спровоцированы файтингом **Mortal Kombat**, который был выпущен компанией **Acclaim** тремя месяцами ранее и за короткий срок продан в количестве 6 млн копий. Насилия и кровищи там было через край.

НАСЕЛЕНИЕ

За двенадцать лет население выставки почти удвоилось — с 38 тыс. (1995) до 70 тыс. человек (2005). Практически все старше 18 лет, профессионально связаны с изданием, разработкой и продажей компьютерных и видеоигр, детских, обучающих и других мультимедийных продуктов, а также аксессуаров к ним. «Только для профессионалов» — так решили отцы-основатели. И, конечно, для прессы. За все годы существования **E3** мне удалось заметить только пять человек моложе 18 лет, это были дети VIP-персон.

Превалирующий антропологический тип — европеоидный, то есть практически все белые. Представители монголоидов увеличивают свое присутствие с каждым годом. Доля негроидов крайне незначительна, очевидно, потому, что стереотипное мышление предписывает биллгейтсоподобным заниматься программированием, а майклджорданоподобным — играть в баскетбол.

В последние пять лет заметно увеличилась численность женской части населения, в основном за счет booth babes. Это девушки из окрестных колледжей, модельных агентств и стрип-баров, арендуемые компаниями на время проведения выставки. Они ничего не знают об играх, хотя им отводится роль живой рекламы этих самых игр. С ними фотографируется превалирующая мужская часть населения. Создается впечатление, что на **E3** собираются все сколько-нибудь стройные и миловидные девицы Лос-Анджелеса в свободное от учебы или работы время, ибо на улицах города женщины запоми-

**E³ IS A TRADE ONLY EVENT
ABSOLUTELY NO ONE UNDER 18 ADMITTED!**

THANK YOU



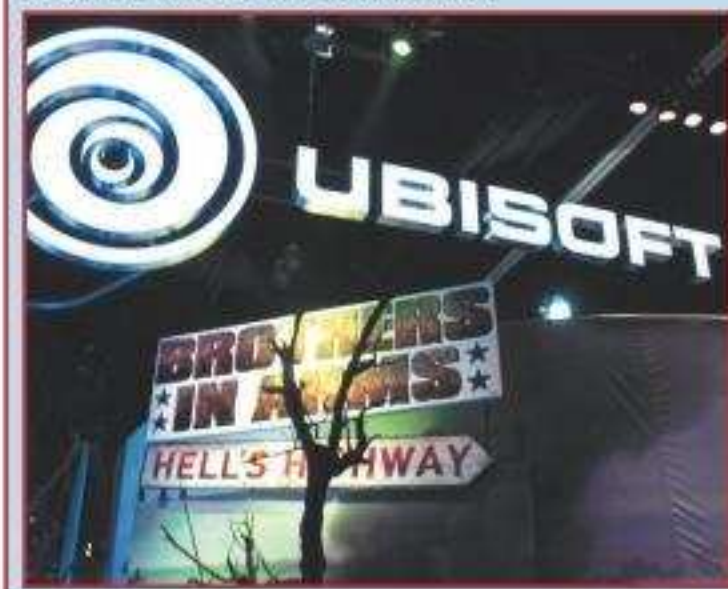
Детям до 18-ти вход заказан. Дети старше 18-ти — добро пожаловать.

наются только своими размерами в ширину.

Периодически, хотя все реже (из-за моды на booth babes), по выставке бродят актеры, переодетые персонажами видеоигр. С ними тоже следует фотографироваться. Впрочем, об этом знает любой американец, побывавший хотя бы раз в Диснейленде (в полчасе от **LACC**). Все чаще живые актеры подменяются рисованными плакатами, манекенами и даже бронзовыми статуями.

ЯЗЫК

Официальный язык выставки — английский. На стенде компании **Ubisoft** девушки из Франции и Канады с удовольствием пощечечут с вами по-французски, чему следует радоваться, потому что слишком ужасен их акцент, когда они говорят по-английски. Мимо корейских стендов надо проходить либо вежливо улыбаясь и не произнося ни слова, либо с русско-корейским разговорником. Английский в их устах неузнаваем. Значительно лучше обстоят дела на стендах немецких компаний. На российских стендах тоже стали вполне сносно говорить по-английски. Хотя практика показывает, что вполне можно пережить **E3**, не зная ни единого слова по-английски.



История гонений на игры ведет свой отсчет с **Mortal Kombat**.

С одной стороны, у издателей росло недовольство **CES** по причине слабого маркетинга и пренебрежительного отношения к ним со стороны организаторов. Доходило до того, что из-за нехватки площадей в залах игровым компаниям предлагалось место на улице под парусиновым навесом. Игры на **CES** освещались всего несколькими игровыми изда-

ниями. В конце концов, выставка не является средством общения с сенаторами и конгрессменами. Это чистый бизнес. С другой стороны, американские игровые издатели вдруг осознали, что им срочно нужна профессиональная организация, которая лоббировала бы их интересы на Капитолийском холме, дабы законодательный произвол не влиял на их бизнес. Точнее, именно американский Конгресс поставил производителям видеоигр условие: если хотите сами присваивать рейтинги, создавайте свою профессиональную организацию.

Именно эти два фактора определили развитие событий в 1994 году. В ответ на угрозы законодателей 12 ведущих игровых издательств, работавших на американском рынке (в их числе были **Capcom, Electronic Arts, Konami, Nintendo, SEGA и Sony**), создают в апреле ассоциацию для лоббирования своих интересов — **IDSA** (Interactive Digital Software Association). IDSA, в свою очередь, сразу учреждает **ESRB** (Entertainment Software Rating Board) — собственную комиссию по присвоению рейтингов играм. IDSA и ESRB — это некий аналог британской ассоциации **ELSPA** (Entertainment and Leisure Software Publishers Association), созданной в 1989 году. В июне IDSA избирает своим президентом Дугласа Лауэнштейна, который прежде работал политическим репортером в Вашингтоне, главным помощником известного сенатора-демократа и вице-президентом лоббистской фирмы, обхаживавшей влиятельных вашингтонских политиков. Лауэнштейну удается быстро найти общий язык с сенаторами. Уже в сентябре сенаторы соглашаются принять систему рейтингов, предложенную IDSA, и отвергают системы рейтингов других ассоциаций (**SPA**) и производителей игр (**SEGA и 3DO**).



Дуглас Лауэнштейн, президент IDSA (ныне ESA).

23 июня в Чикаго стартовала летняя CES. На выставке демонстративно отсутствовали **Accolade, Activision, Electronic Arts, Origin** и **SEGA**. При этом каждая из этих компаний имела в своем арсенале потрясающие продукты, которые просто обречены были стать хитами. Правда, те, кто живо интересовался данными играми, знали, что в соседних с выставочным комплексом гостиницах эти компании устроили закрытый показ. Самый боль-

ГЕОГРАФИЧЕСКОЕ ПОЛОЖЕНИЕ



Построенный на деньги города и находящийся в его собственности выставочный центр Лос-Анджелеса (**Los Angeles Convention Center**, сокращенно — **LACC**) был открыт в 1971 году. Комплекс занимает почти два квартала по **Figuroa Street** в самом центре города. Самая старая часть комплекса ныне известна как **West Hall** (площадью около 20 тыс. м²). Традиционно западный зал используется не только для выставок, но и для проведения концертов, конгрессов, собраний, торжественной церемонии введения в гражданство. Здесь также вручают самую почетную в области звукозаписи премию **Grammy** (девять десятых граммофонов, которые вручаются за два дня до главной церемонии, транслируемой в прямом эфире из расположенного рядом **Staples Center**).

Спустя двадцать лет после открытия комплекса необходимость его расширения стала настолько очевидной, что решение о выделении полумиллиарда долларов на строительство дополнительного зала было принято городским советом единогласно. В 1993 году состоялось открытие южного зала (**South Hall**) площадью 32 тыс. м². В законченном архитектурном комплексе было два больших выставочных зала (один из них — западный — превращается в концертный зал), два покрытых коврами зала для собраний (**Petree и Concourse**), конвертирующихся в выставочные залы, 64 просторные комнаты для встреч, каждая из которых окнами выходит на оба выставочных зала, кинотеатр на 300 мест, многочисленные служебные помещения, кафе, удобные дебаркадеры для разгрузки и погрузки экспонатов, парковка на 5600 машин — словом, все, что необходимо для полноценной работы.

Однако вскоре потребовалась реконструкция в уже отстроенном новом крыле (собственно, из-за этого **E3** и переехала на два года в Атланту). В 1997 году непосредственно под южным залом появилось еще



одно помещение площадью 15 тыс. м², которое можно использовать как выставочный зал или в качестве дополнительной парковки на 450 автомобилей. Зал получил название **Kentia**. Интересно, что задействован он только один раз в году — во время **E3**. Уже с 1999 года, сразу после возвращения **E3** в Лос-Анджелес, **Kentia** получил прозвище «гетто», как в свое время зал **Petree** в первые два года существования выставки. В отличие от гигантских павильонов ведущих игровых издательств в западном и южном залах с индивидуальным светом на каждом стенде, в **Kentia** сгрудились крошечные представительства пары сотен мелких игровых и мультимедийных компаний, которым достаточно иметь скромный закуток, несколько столов, стульев и комнату для переговоров.

Кстати, **LACC** нередко используют для съемок кино. Его интерьеры легко узнаваемы в фильме «Час пик» с Джеки Чаном.

шой стенд на выставке был у **Nintendo**. Второй по величине стенд среди игровых компаний — у **3DO**, только почему-то в противоположном конце комплекса, и к нему надо пробираться сквозь — вы правильно поняли! — холодильники, стиральные машины, телевизоры, радар-детекторы и прочий бытовой хлам. Организаторы выставки радостно сообщают: это была последняя летняя CES, теперь мы настолько полюбили игровую индустрию, что через год устраиваем специальную игровую выставку **Consumer Electronics**

Show Interactive Exposition! Ждем вас через год... в Филадельфии!

Не дожидаетесь! Если хотя бы на секунду задуматься и представить себе видеоигры образца 1994—1995 гг. и город, в котором была подписана американская конституция, где каждый второй дом является церковью какого-нибудь исповедания, где все пронизано пафосной историей и конфессиональной толерантностью... Представляете себе открытый турнир по **Quake** на Соборной площади в Кремле? Я — нет.



Е3 изначально создавалась как площадка для запуска новых консолей.

Организаторы CES Interactive Exposition ждали подписания контрактов до конца года. Кому-то и вправду захотелось поехать в Филадельфию — например, Nintendo. Их маркетинговому отделу было все равно, где выставяться, лишь бы получить скидки на выставочную площадь от CES. Однако у других компаний были свои соображения. Например, Sony планировала на 3 декабря начало продаж **PlayStation** в Японии, а 1995-м консоль должна была выйти и в Америке. Объявлять об этом в Филадельфии? Да их бы сразу камнями закидали. SEGA на волне успеха консоли **Mega Drive** (в США она называлась **SEGA Genesis**) готовила запуск **Saturn**, и ей тоже нужна была хорошая площадка.

Идея проведения отдельной игровой выставки в Америке не могла не понравиться руководству IDSA. Только зачем идти на поводу у CES, столь поздно повернувшейся лицом к игровой индустрии? А если организовать свою выставку? Если вообще отказаться от услуг CES?

IDSA было всего несколько месяцев от роду. У ее президента был успешный опыт политического лоббирования и совсем никакого опыта в проведении выставок. Нужен был искушенный партнер, который взял бы всю организацию выставки на себя. И такой партнер был найден! Им оказалась многопрофильная группа компаний **IDG**, один из крупнейших организаторов компьютерных выставок по всему свету и издателей компьютерных журналов (а кто еще будет освещать событие в прессе?).

В течение месяца шли переговоры с игровыми издателями и разработчиками. Первоначально думали провести выставку в марте 1995 года в Атланте. Однако многие компании заявили, что они будут не готовы к выставке в марте и просили перенести дату открытия поближе к июню. Но и в CES при этом не дремали. Обе конкурирующие команды назначили свои выставки в мае, на одну и ту же дату (точно так же в 2002 году поступили организаторы первой лейпцигской **Games Convention**, чтобы добить лондонскую **ECTS**).

И только в этот момент американская игровая индустрия почувствовала, что она

ЖИЛИЩЕ



Вот так выглядят окрестности LACC.



Гостиниц в Лос-Анджелесе ужас как много. На порядок больше, чем в Москве. Разного качества и разных ценовых категорий. Не понравилось в одной, можно перебраться в другую.

Если вы привыкли ходить пешком (ужас какой!) или во время выставки вам круглосуточно нужно находиться в 10 минутах от вашего стенда, то гостиницу рядом с LACC надо бронировать за полгода. Правда, и номера тогда встанут в копейку. Впрочем, зачем ходить по улице при жаркой погоде? Что мешает вам устроить собственную выставку прямо в гостинице? Некоторые компании именно так и поступают, чтобы не тратиться на закупку площадей в LACC. Однако при этом есть реальный шанс не попасть в каталог. Но вы ведь умные и заранее предупредили своих гостей, где вас искать?

Если вы настолько смелы, чтобы передвигаться по Лос-Анджелесу на общественном транспорте (метро, автобус, трамвай), можно найти более дешевую гостиницу в 15—20 минутах от центра города. Качество вполне приличное. Но благоухание подмышек в транспорте и эта речь, смесь афроамериканского с испанским... Забудьте тот английский, которому вас в школе учила Илона Феодосьевна. Зато как притягивает своей романтикой с детства знакомая фраза «South Central»! Кому Владимирский, а кому и Южный Централ дом родной! Где-то неподалеку есть тот самый Голливуд и растянувшийся на десяток миль, воспетый в песнях бульвар Сансет. Короче, такой вариант исключительно для любителей острых обоня-

тельных ощущений и поклонников озвучки **GTA: San Andreas**.

Ну а если вы психически здоровы и привыкли вставать вместе с калифорнийцами в половине пятого утра? Тогда, умывшись, плюхаетесь в машину и по пробкам (ага, в пять утра!) пробираетесь дружной толпой на работу, то бишь на выставку, попивая при этом кофе и слушая по радио последние новости со всего света. Именно последние. Вы ведь на крайнем Западе, в Калифорнии, больше новостей в мире за этот день уже не будет.

В пределах Большого Лос-Анджелеса есть несколько десятков плавно переходящих из одного в другой городишек, со сложившейся инфраструктурой, гостиницами, ресторанами, магазинами, бульварами, кое-где даже пляжами и прочими радостями цивилизации. В этих одноэтажных поселках обычно проживают и ваши друзья, в доме которых также можно вечерами залечивать нервы, потраченные за три дня игрового безумства.

Есть и такие, кто любит засыпать и просыпаться под звук взлетающих в небо самолетов. Рядом с LAX (международным аэропортом Лос-Анджелеса) найдется немало гостиниц. На машине до LACC вполне можно долететь за полчаса даже в час пик.

Полтора десятка городских гостиниц обычно специально зарезервированы для участников выставки. Они обслуживаются специальными рейсовыми автобусами, которые с утра довозят вас до выставочного центра, а вечером обратно в гостиницу. Проезд бесплатный, если вы проживаете в гостинице по маршруту следования автобусов.

стала самостоятельной. После принятия Конгрессом системы рейтингов ESRB организация IDSA настойчиво порекомендовала своим членам не участвовать в мероприятиях CES Interactive Exposition. IDSA зарегистрировала название новой профессиональной выставки **Electronic Entertainment Expo (E3)**, взяла в партнеры по организации IDG и назначила открытие выставки на май 1995 года в Лос-Анджелесе.

Лучшего места для проведения игровой выставки придумать было в ту пору нельзя. Калифорния известна своими свободными

нравами, многие разработчики и издатели имеют здесь свои офисы, да и Голливуд с Силиконовой долиной под боком.

Контракт был подписан на два года. Уже в январе 1995 года все выставочные площади были полностью раскуплены. Новой выставке явно грозил успех. Отобрав специализированную игровую выставку у CES, IDSA не могла запретить своим членам продолжать выставяться на единственной оставшейся зимней CES в Лас-Вегасе, куда крупные и мелкие игровые компании продолжают ездить и по сей день.

Детство под боком у Голливуда. 1995 год, 11—13 мая

ТРАНСПОРТ



Вот эти две мадам были главными виновницами E3-торжества.

Первые два года существования выставки. Скромная растяжка над входом и множество стандартных стендов внутри — это тот образ E3, о котором не хотели бы сейчас вспоминать ни организаторы, ни участники. Детство проходит быстро.

Организаторы E3 хотели произвести впечатление в первую очередь на розничных продавцов, именно им было разослано больше всего приглашений. Нужно было доказать, что игровая индустрия в Америке намного сильнее и разнообразнее, чем можно было судить по CES. 1300 новых игр, впервые представленные на E3, убедительно доказали — индустрия готова заполнить полки магазинов под завязку. Издатели и разработчики уверяли, что их игры будут готовы к октябрю — ведь продавцам так хотелось в это верить. Пресса была второй по значимости категорией посетителей, которую организаторы пригласили на E3, что вполне понятно. Наконец, третьей категорией гостей, которую организаторы зазывали на новую выставку, были финансовые инвесторы. Бюджеты некоторых игр уже приближались к бюджетам фильмов, да и доход они стали приносить нешуточный.

Стенды известных производителей располагались тогда совсем иначе, чем сейчас. Самый большой стенд построила SEGA в южном зале. Перпендикулярно расположился второй по величине стенд компании Sony, ко-



Припарковаться возле Convention Center — отдельный квест эпической сложности.



Пилоты самолетов обычно безошибочно находят путь в Город Ангелов. Заход на посадку вечером особенно впечатляет — город под крылом до горизонта переливается миллионами крошечных огней.

В американских городах принято передвигаться на машинах. Если вы собираетесь прибыть в Калифорнию на машине из другого штата, убедитесь в том, что автомобиль соответствует калифорнийским требованиям по экологии. Как правило, большинство автомобилей, предлагаемых в прокат, соответствуют этим требованиям. Также надо выяснить, можно ли выезжать на арендованном автомобиле за пределы штата, в котором вы его взяли. Будьте готовы к тому, что при въезде в Калифорнию вам придется притормозить у таможенного поста, чтобы ответить на единственный вопрос: а не пытаетесь ли вы тайком провезти в Калифорнию какие-нибудь продукты, растения и прочую запрещен-

ную живность? Представляете, сколько раз в день отважные калифорнийские таможенники слышат слово «нет»? А все еще удивляются, отчего они такие депрессивные.

Итак, если вы решили добираться до E3 на автомобиле, это лучше сделать рано утром, чтобы припарковаться внутри LACC или на прилегающей многоэтажной стоянке. В прежние годы стоимость парковки была всего \$6 в день, затем поднялась до \$10. Как правило, к 10 утра все места на парковке заполняются, и тогда придется выложить не меньше \$20, чтобы поставить на прикол своего четырехколесного друга на открытой стоянке.

Пристегивайтесь ремнями безопасности и всегда требуйте того же от своих пассажиров. Если по российской безалаберности вы этого не сделаете в Америке, то нарветесь на приличный штраф — и будет вам вечное счастье в трамвае, автобусе и метро. Проездной на метро/автобус стоит всего \$3 в день.

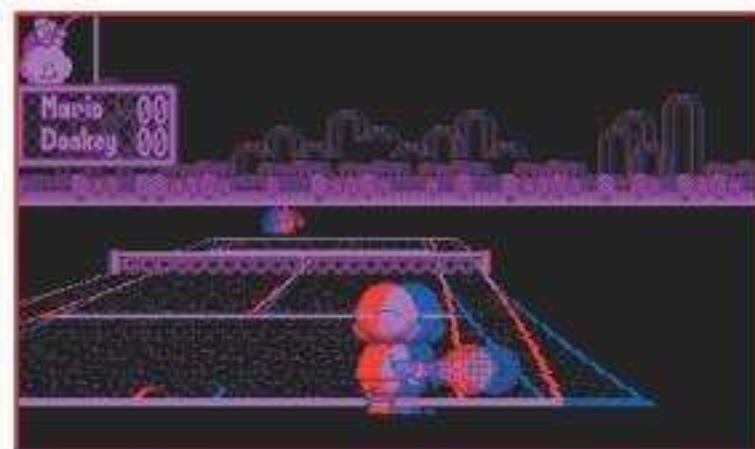
торая, как поговаривают, выложила за него \$4 млн. В западном зале самой впечатляющей оказалась экспозиция Nintendo. Стенд Microsoft был в десять раз меньше. В отдельную зону сгруппировались компании, предлагавшие мультимедийные развлечения для взрослых. В роли booth babes, которых было на два порядка меньше, чем сейчас, выступали девушки из группы поддержки местной баскетбольной команды. Впрочем, Стивен Спилберг, прогуливаясь по залам, в их сторону даже не смотрел.

С первого же года своего существования E3 стала главным местом схватки игровых консолей. В день открытия выставки слово было дано руководителям американских подразделений SEGA и Sony. Глава SEGA, добившийся ранее успехов в продажах Genesis, решил удивить всех, тем более что он выступал первым и знал дату начала продаж

PlayStation (9 сентября). Он сказал, что Saturn «поступит в продажу сегодня» (тогда как все думали, что продажи начнутся только осенью), и назвал цену приставки — \$399. За день до E3 Sony в своей студии в Калвер-сити официально представила американской публике Play Station (да-да, тогда ее название еще писалось раздельно). Главным приглашенным был Майкл Джексон. Менеджерам Sony к сказанному накануне добавить было нечего. Снова прозвучали слова о непревзойденной мощности новой консоли. В ответ на вопрос о цене прозвучала цифра \$299, встреченная бурей аплодисментов. Выступавший



Virtual Boy и самая продаваемая игра для этой консоли — Mario's Tennis.



Помимо Virtual Boy, на E3 показывали еще один шлем виртуальной реальности — Jaguar VR Headset. В продажах он тоже провалился.

на второй день руководитель Nintendo кормил публику обещаниями о грядущей **Ultra 64 (Nintendo 64)**, а пока предлагал потаскать на голове экзотическую консоль **Virtual Boy**.

Если что-то когда-то и было сделано со стороны E3 для пропаганды PC-тайтлов, то лишь на самой первой выставке, когда всем было дано недвусмысленно понять, что отныне игры должны распространяться исключительно на CD-ROM. Более того, практически все проекты, разрабатывавшиеся для PC, должны были поддерживать Windows 95, чей выход был запланирован на август. Мало кто догадывался, что новая операционная система Microsoft окажется победителем в гонке игровых платформ. Если для PlayStation было показано 160 готовых и 200 готовящихся к выходу игр, то для PC — в три раза больше.

38 000 участников и посетителей стали рекордным достижением первой E3. Организаторы настолько вдохновились, что обещали в следующем году организовать в Лос-Анджелесе еще более мощное шоу. Также было заявлено, что в будущем году планируется проведение региональных E3: в Европе, Южной Америке и Японии. Конечно же, насчет Европы (где вполне хватало лондонской ECTS и каннской Milia) и Южной Америки (еще бы Россию с Монголией прихватили!) они явно погорячились. А вот для японского шоу называлась даже конкретная дата — конец августа 1996 года, Иокогама. Но тоже не срослось: конкуренты застолбили за собой проведение **Tokyo Game Show**, и о планах размножения E3 почкованием все просто забыли.

1996 год, 16—18 мая



На второй год E3 пошла на рекорд. Занимая ту же самую площадь, выставка сумела втиснуть стенды более 500 компаний. Всего было показано свыше 1700 игр.

PlayStation победоносно шагала по Америке — всего за год с начала продаж американцы раскупили более 2 млн консолей. Sony пошла дальше, приурочив к E3 снижение цены PlayStation до \$199. На следующий день SEGA в ответ довела до такого же уровня цену на Saturn, чьи продажи за год так и не дотянули до миллиона. Надо ли намекал, что в SEGA сменился руководитель? Nintendo наконец показала Nintendo 64 с готовыми играми, поэтому больше всего внимания было прико-

ПИЦЦА



В Лос-Анджелесе кафе и закусочные встречаются через каждые 50 метров. Другое дело, что питаться в них себе дороже.

А оно вам надо? Вы что, сюда кушать приехали? Забудьте о манной каше с маслом! Ее можно допроситься только в пятизвездочных гостиницах и только по предварительному индивидуальному заказу. Завтрак, как обычно, в гостинице — какой подадут или какой закажете. На самой выставке кафе есть в каждом зале. Салаты, пирожки, пицца, гамбургеры — короче, стандартный набор фаст-фуда и напитков. Цены в два раза выше, чем в городе. Что, неужели будете терять час в очереди на обед или все же пойдете смотреть новые игры?

Если вы хорошо знакомы с крупными издателями и разработчиками, можно совместить приятное с полезным. Надо заранее договориться о встрече и просмотре игры в обеденный час, тогда вас заодно и накормят. Практически все крупные компании заказывают еду прямо на стенд. Однако увидеть известных VIP-персон, жующих перченые крылышки или ребрышки, не получится.

вано к ее стенду. Трехмерный **Mario 64** был настолько хорош, что некоторые посетители провели за ним все три дня выставки.

Лучшей накануне E3 стала все же вечеринка не у Nintendo, а у **Bandai**, которая вместе с **Apple** представляла новую игровую платформу на базе **Power Mac**. Никто из присутствовавших не верил в ее жизнеспособность, но все запомнили вкусную еду и горячительные напитки, а также часовое выступление Шэрил Кроу.

Впрочем, и на самой выставке можно было хорошенько заправиться. В баре на стенде

На самом деле питаться на выставке не обязательно. Еще раз повторяю, вы на E3 не кушать приехали. Накопили за зиму жирок, сидя перед компьютером в Москве? За три дня E3 можно вполне сбросить пять кило веса, бегая по выставке и непрерывно общаясь с народом. Работа на стенде гарантирует сброс не менее трех килограммов — все же бегать меньше придется. Проверено на себе и многочисленных друзьях. Запасайтесь водой! Если где-то вам на стенде предлагают бутылки с живительной влагой, набирайте впрок, очень пригодятся.

Прикажете желудку ждать до ужина, если вечер не занят другими мероприятиями. Ресторанов и кафе в Лос-Анджелесе нереально много и на разный вкус. Перечисление одних только национальных кухонь займет страницу, поэтому заранее посмотрите в интернете, какие рестораны находятся поблизости от гостиницы, и смело вперед — восполнять сожженные калории!

Запрет на курение в общественных местах обломал кайф многим любителям вкусно поесть и попить. Поберегите сигарету, трубку или сигару до тех пор, пока не окажетесь на улице, в машине (пепел и окурки в окно не бросать!) или в гостиничном номере для курящих.



Sony начинали наливать всем желающим уже полудни. После стопки-другой **Crash Bandicoot** смотрелся великолепно и можно было смело рвать всех в **Tekken 2**.

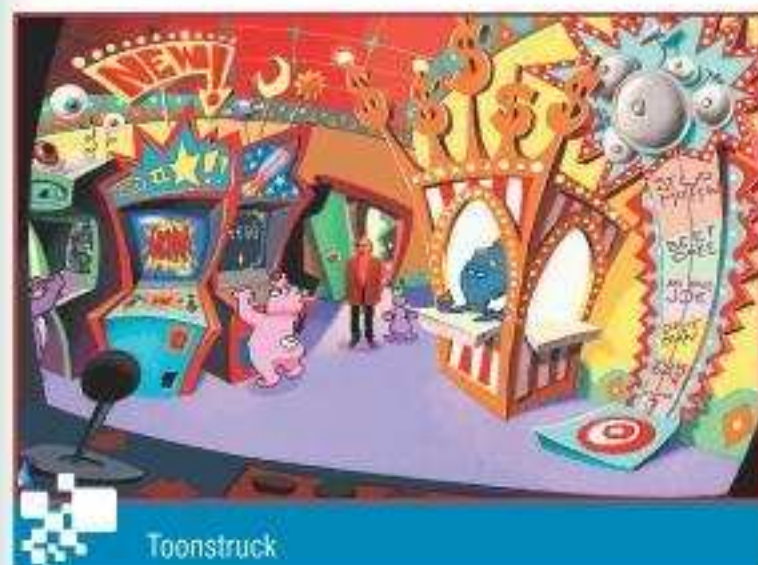
Компания Immersion представила технологию I-Force, убедив последних скептиков в том, что игры — это не только картинки, но и целая гамма тактильных ощущений. Контроллеры и рули с обратной связью (force feedback) после показа на E3 захватили умы игроков, разработчиков и производителей железа.



Command & Conquer: Red Alert



Tomb Raider



Toonstruck

Уже на зимней CES стало ясно, что и на PC, и на консолях грянет 3D-революция. E3 только подтвердила эту тенденцию. Дело оставалось за малым — определить индустриальный стандарт чипа и программного рендеринга. Microsoft уже почти год отделивалась только обещаниями выпустить рабочую версию **Direct3D** и в этот раз просила подождать до августа. 3D-ускорители предлагали **Creative** (на устаревшем чипе **Glnt**), **Diamond Multimedia** (на чипе от **nVidia**) и **ATI** (на собственном чипе). Между тем компании, которым не терпелось показать свои игры во всем трехмерном великолепии, изо всех сил подстегивали процессоры (Pentium 166) крепкими ассемблерными выражениями. Однако эталон для измерения трехмерных попугаев и шедевров в своем жанре под названием Quake в рекламе на E3 не нуждался и явил себя миру 22 июня в виде интернет-демонстрации. Первый эпизод можно было бесплатно скачать с сайта **id Software**, остальные открывались спустя месяц после оплаты кредитной картой. Вы разве не так делали? А-а, значит, ждали, пока появятся коробки.

Virgin отметилась сразу двумя мощными играми: стратегией **Command & Conquer: Red Alert** и мультипликационным квестом **Toonstruck**, в котором живой актер Кристофер Ллойд («Назад в будущее») бегал по экрану вместе с мультяшными героями. Вот где Голливуд по-настоящему породнился с компьютерными играми. **Comati** навязывала всем свою секс-пильную **Riana Rouge**, чья задница набилась оскотину изрядному количеству посетителей. **Eidos** тоже гордилась задницей своей новой героини Лары Крофт. Она в два счета обставила Райану по популярности, потому что надо больше спортом заниматься, а не мужиков кадрить.

Контракт с выставочным комплексом **Los Angeles Convention Center** заканчивался, там намечалась реконструкция, а E3 уже не вмещала всех желающих. Найти площадку в два раза больше не составило особого труда — ее предложила Атланта. Новый контракт подписали на три года.

ОДЕЖДА



Любой уважающий себя гик должен узнать на этой фотографии как минимум трех людей: Каза Хирая, президента Sony Computer Entertainment America (второй слева), Ларри Пробста, президента EA (третий слева) и Сиды Мейера, папу-мату **Civilization** и **Pirates!** (крайний справа, в кроссовках и джинсах).

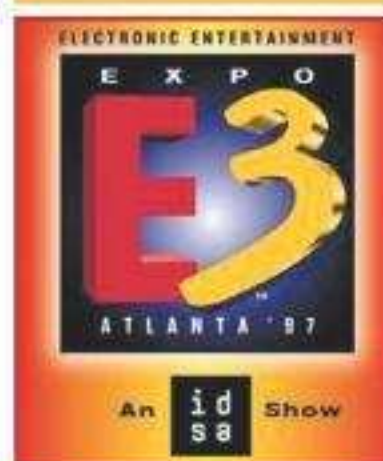
Лос-Анджелес в мае — это очень жарко. В зависимости от средства передвижения, положения в обществе и целей пребывания на выставке выбирается та или иная форма одежды. Не забывайте, вы не в Европе, до нее минимум десять часов лету! Только в самом редком случае вам понадобится костюм из тонкой шерсти от известного на широких европейских просторах искусника мела и ножниц, галстук от того самого, накрахмаленная сорочка от другого такого же эстета да лакированные ботиночки на кожаной подошве от еще большего эстета.

Костюм и галстук выдают самого крупного босса игровой или дистрибьюторской компании, босса закупочного отдела какой-нибудь крупной сети магазинов, европейца или вообще невесть кого, случайно попавшего

на праздник интерактивных развлечений. Одеты таким образом люди, как правило, ничего про игры не знают. Если хорошо присмотреться, в их глазах заметен зеленоватый блеск долларовых бумажек с большим количеством нулей. Если вы прибыли на E3 обсуждать очень крупную сделку, то тщательно подобранный костюм вам просто необходим.

Обычная форма одежды большинства посетителей — джинсы, футболка, кроссовки, вообще любая легкая одежда и обувь, позволяющая свободно и быстро перемещаться. Мозольный пластырь очень пригодится, если вы все-таки решили пощеголять в новых штиблетах. Только красоту ваших штиблет едва ли кто оценит. Помните, главный элемент одежды — это улыбка на вашем лице!

Южное гостеприимство: всем ли сладко? 1997 год, 19—21 июня



На E3 1997 старый логотип использовался в последний раз.

Атланта, где в 1996 году прошла летняя Олимпиада, знала, как ласково принять сотню-другую тысяч гостей. E3? Добро пожаловать! Располагайтесь удобно в самом центре города в двух просторных залах **Georgia World Congress Center** и на площадке крытого

стадиона **Georgia Dome**, всего в 10 минутах по подземному переходу. Но кому-то нужно и воздухом подышать. Эти 10 минут на воздухе и стали той самой ложкой дегтя в бочке южного меда. Дело в том, что летом на восточном побережье не только жарко, но и влажно, тогда как на западе сухо. Влажную жару многие переносят с трудом. В мае еще терпимо, но в июне без постоянно работающего кондиционера жить, а тем более работать было просто невыносимо. Большие компании располагались в Конгресс-центре, а на стадионе разместились мелкие конторы, среди которых по недоразумению затесалась **Sierra**.

Суммарная площадь выставочных залов удвоилась, проходы между стендами стали более просторными, а сами стенды (486) — ярко индивидуальными, с VIP-зонами. Шумо-



И тогда, и сейчас самые большие площади занимают консольные издательства.





Georgia World Congress Center, Атланта. Именно здесь проходили E3 1997 и 1998.

вые действия для сбора толпы (37 000 чел.) превратились в задачу №1 для пиар-отделов. Полуобнаженных девиц (теперь уже южного происхождения), призванных рекламировать полторы тысячи игр, заметно прибавилось. Прессе этот год запомнился ужасной неразберихой. Совсем мало было журналистов, чьи встречи состоялись в назначенное время. При этом прессу кормили в прямом и переносном смысле вкусно, да еще и бесплатно.

Вечеринки были одна лучше другой. За день до открытия одновременно начали показывать/кормить/поить/шуметь **SegaSoft**, **CUC International/Sierra**, **GT Interactive**, **Nintendo**, **Encore** и **SouthPeak**, не считая представления фигуристов на льду. В первый день выставки сразу восемь вечеринок начинались в шесть вечера. В восемь вечера в местном ресторане Planet Hollywood зажигал Брюс Уиллис, представлявший игру **Apocalypse** от Activision. Спустя час Eidos и Лара Крофт приглашали в другой ресторан на собственную вечеринку — пожалуй, одну из самых безбашенных за всю историю E3. На следующий день днем **Dynamix** катала всех трезвенников над Атлантой на тренировочном **Boeing PT-17 Stearman**, тогда как **MicroProse** готовилась сплавляться с избранными счастливицами по реке Чатахучи. Вечером гостей одновременно ублажали Sony, SegaSoft, **ION Storm** и **Ritual Entertainment**. В последний день **Dynamix** продолжала катать на «Боинге» тех, кто еще мог на своих двоих залезть в самолет.

Несмотря на то, что в течение трех лет логотип E3 все еще оставался примитивно-двумерным, 3D-революция свершилась, и новости с фронтов борьбы за fps между Direct3D и OpenGL приходили каждый месяц. Лучшим чипом для Quake и игр вообще признали **Voodoo** от 3Dfx. В рамках E3 прошел турнир по Quake, где главным и единственным призом была красная Ferrari 328 GTS 1987 года выпуска из коллекции Джона Кармака, купленная им на доходы от продаж Wolfenstein 3D. Джон давно сжег турбину, но к финалу турнира на E3 успел поставить новую и пол-

ОБЫЧАИ И ОБЯДЫ



Во времена Gathering of Developers дядя Лева был не в пример бодрее, чем сейчас.



Нормальная рабочая обстановка.

Календарные обычаи E3 связаны с последним месяцем весны — маем. Середина мая — лучшее время для проведения игровой выставки с точки зрения американской и мировой игровой индустрии. Основные проекты к этому времени уже закончены и могут быть предложены на рынок в июне, к окончанию весенне-летнего сезона продаж. Проекты, находящиеся на стадии завершения, тоже следует показать в мае, чтобы продавцы заранее готовили под них полки в сезон пред Рождества продаж. Других конкурентов у E3 в весенне-летнем сезоне нет. Достойна упоминания только выставка во время мартовской конференции разработчиков игр, которая посвящена прежде всего технологическим аспектам разработки, а не самим играм.

Расписание работы E3 остается неизменным с 1995 года. В первый день выставочные залы открыты с 10.00 до 18.00. Во второй день — с 9.00 до 18.00. Последний день короткий — с 9.00 до 16.00. Первые семь лет E3 работала три дня с четверга по субботу. Однако соседство выставочного комплекса со

стадионом Staples Center (у них даже подземная парковка общая) все же изменило расписание E3. С 2002 года выставка начинается в среду и заканчивается в пятницу. Дело в том, что в пятницу вечером в Staples Center любимая баскетбольная команда Лос-Анджелеса LA Lakers играет матчи play-off, а отсюда — нехватка парковочных мест для баскетбольных болельщиков, смешение толп людей на улице, грозящее перерасти в столкновение... LA Lakers одержали легкую победу над E3.

В 1998 году к E3 добавилась трехдневная конференция, которая начинается за день до самой выставки и заканчивается на второй ее день. Конференция включает лекции, круглые столы и дискуссионные семинары. Главные действующие лица — ведущие разработчики, президенты компаний, маркетологи, дизайнеры и аналитики. Поскольку крупные компании проводят свои пресс-конференции за день-два до открытия выставки, труженикам игровой индустрии и прежде всего прессе скучать не приходится. У многих получается полноценная рабочая неделя.

ностью перекрасил кузов (отличный способ освободить место в гараже под более свежую Ferrari). Счастливым обладателем подержанного автохлама стал первый в истории киберспортсмен Деннис «Thresh» Фонг.

От одних только названий представленных в тот год игр из глаз текут ностальгические слезы. Valve впервые демонстрировала **Half-Life** на лицензированном движке Quake. Почти вся команда id Software представляла **Quake 2**, а Джон Ромеро, недавно

изгнанный из id и трудившийся теперь в ION Storm, показывал **Daikatana**. На стенде 3D Realms разгуливал живой Дюк Нюкем, там же впервые демонстрировался **Prey** (старая версия). Ritual привезла **SiN**, Raven готовила публику к **Hexen II**, Epic MegaGames на стенде GT Interactive заманивала грядущим **Unreal**. Билл Роупер из **Blizzard** был нарасхват, принимая поздравления по поводу **Diablo** и разводя руками в ответ на вопросы о задержке **Starcraft**.



Таким вот экзотическим способом покойная ныне Dynamix развлекала своих посетителей.



Первый в истории киберспортсмен Деннис «Thresh» Фонг и выигранная им Ferrari.



1998 год, 27—30 мая



Новый трехмерный логотип E3 символизировал победу прогрессивного 3D над отсталым и идеологически несостоятельным 2D.

Традиционное гостеприимство южан не всем пошло впрок. Многие разработчики и издатели громко жаловались на влажность и жару, на отсутствие достаточного числа развлечений в городе (эти южанки такие недотроги!), а также на то, что слишком далеко было лететь в Атланту и везти аппаратуру из Калифорнии и Техаса. Организаторы были недовольны тем, что при удвоившихся площадях выставки число посетителей осталось прежним. Поэтому накануне E3 трехлетний договор с Конгресс-центром Атланты был расторгнут и подписан пятилетний договор с Los Angeles Convention Center.

Вот почему самая лучшая новость (о возвращении E3 в Лос-Анджелес) красовалась на растяжке у выхода из Конгресс-центра. Она даже затмила презентацию консоли Dreamcast от SEGA. Посетители то и дело натыкались на новые 3D-логотипы E3 из пенопласта, которые должны были символизировать эру трехмерных игр на всех платформах. Каждому давали понять, что видеокарта должна быть непременно стандарта AGP. От обилия трехмерных шутеров на открытых и закрытых показах рябило в глазах: Half-Life, SiN, Prey, Duke Nukem Forever, Max Payne, Heretic II. Все задумались: лицензировать готовый 3D-движок или в муках разрабатывать собственный? Игровой мир вступил в эру трехмерных стратегий и RPG. К



Вырвавшись из стальной ладони Дюка Ньюкема, ваш покорный слуга попал аккурат в руки Зены. Вот незадача! Или удача? Последний год, когда звезды без охраны одаривали посетителей жаркими объятиями и поцелуями.

МАТЕРИАЛЬНАЯ КУЛЬТУРА



Nokia однажды додумалась раздавать на E3 пакетики с молотым кофе.

Сувениры, футболки, фенечки, демо-диски, пресс-паки — вот основные виды материальных ценностей, вывозимых посетителями E3 в разные страны и континенты: от стандартных ручек и карманных фонариков с логотипом игры или компании до прохладительных напитков и жгучих приправ в специальной упаковке. Стенды многих крупных компаний на три дня становятся объектом всеобщего внимания не столько из-за демонстрируемых игр, но главным образом ради периодически выбрасываемых в толпу футболок с изображениями игровых персонажей. Особенно активной в раздаче «нижнего белья» всегда была мама Лары Крофт — британская Eidos.

Некоторые компании устраивают на стендах конкурсы: выполнил задание — получи футболку или еще какую-нибудь безделушку. Случается, посетители под конец дня настолько устают от увиденного и услышанного, что, наткнувшись на некое подобие печенки из таких же «тепленьких», автоматиче-

чески вливаются в очередь, надеясь на другом ее конце получить желанные материальные блага. Иногда вместо пластмассового меча или резинового мячика (мой пес обожает играть ими в футбол) в конце очереди сидит самая настоящая кинозвезда или всемирно известный спортсмен и торжественно вручает вам плакат с автографом.

Пресса имеет право заполнить свои сумки ворохом бумажных пресс-релизов. В первые годы E3 один из моих чемоданов был полностью забит этими бумагами. Сорок килограммов пресс-релизов! Индустрия не сразу пришла к выводу, что представители прессы отнюдь не чемпионы по поднятию тяжестей. Настойчивые требования пишущей братии выдавать вместо вороха бумаги компакт-диски были услышаны. Самые богатые пресс-релизы всегда были у Sony. До сих пор храню их килограммовые альбомы с отделениями для 40 дискет (!), на которых были записаны скриншоты из игр. Самые оригинальные пресс-паки были у Gathering of Developers. А Nokia однажды отличилась тем, что раздавала пакетики с молотым кофе.

Раскапывая в домашнем архиве сувениры, собранные на E3, еще раз убеждаюсь, что весь мир (или большая его часть) сделан в Китае. Также справедливо правило: чем больше шума и рекламы, тем быстрее забывается игра. Сувениры остались, а саму игру уже никто не помнит.

мониторам со Starcraft и Diablo 2 было не подступиться. Всего было показано 1600 новых игр. Несколько компаний грозились начать выпуск игр на DVD.

До осени всем было предложено отдыхать: Unreal появился в продаже за два дня до открытия выставки под громкий аккомпанемент рекламы, поэтому телевизионщикам, которые



Несмотря на то, что на E3 было не протолкнуться, организаторы остались недовольны посещаемостью выставки.



Клифф Блэжински, ведущий дизайнер Epic Games (тогда еще Epic MegaGames) и «самый кровавый человек Америки» по версии корреспондента CNN.

в этот раз путались под ногами повсюду, было о чем посудачить. Корреспондент CNN назвал Клиффа Блэжински «самым кровавым человеком Америки», забыв при этом упомянуть, в каком городе проходит выставка. Всего-то пройти 20 метров, чтобы попасть обратно в свою высотную штаб-квартиру! ABC, NBC и другие каналы тоже наперебой трезвонили о насилии в играх. Еще это был последний год, когда кинознаменитости прогуливались по E3 без охраны. Даже Джиллиан Андерсон, продвигавшая игру *The X-Files*.

Впервые стала работать сопутствующая конференция. Надоели шумные стенды — можно пойти и послушать, что говорят умные люди. У Eidos по-прежнему зашкаливали децибелы, но еще более агрессивно вели себя независимые разработчики, которых Майк Уилсон собрал в издательство **Gathering of Developers**. Чтобы посмотреть на лучшие игры конца XX века, надо было хорошенько поработать локтями. Всех поразил стенд Konami, представлявший собой декорации военной базы *Metal Gear Solid* с пиротехникой, дымовыми завесами и лазерным шоу.

Назад в Лос-Анджелес. 1999 год, 13—15 мая



В 1999 году над входом в LACC красовалась реклама Dreamcast. Уже через год станет ясно, что приставка нежилец.

Территория E3 расширилась за счет зала Kentia, наминавшего в тот год свалку всего и вся, что не смогло позволить себе роскошь выставляться в залах верхнего уровня. Gathering of Developers решила показать фигу официальных издательствам и самой IDSA, арендовав через дорогу от LACC парковку и устроив на ней собственную выставку. С тех пор три года подряд парковка (parking lot) неофициально называлась The Promised Lot (по аналогии с The Promised Land — земля обетованная). Игры демонстрировались в вагончиках, работал бар, Левелорд лично жарил барбекю. Ряженые девицы были набраны в стрип-барах. Вход только по водительским правам или паспорту, дабы не проникли личности младше 21 года. В LACC, который находился напротив, пускали всех, кто старше 18. Но там были другие 1900 игр.

В 1999 году с выставки окончательно изгнали компании, предлагавшие развлечения для взрослых. В западном зале нашли себе приют три основных консольных издательства: в центре зала — Sony, справа — Nintendo, слева — SEGA, стенды примерно одинакового размера. В южном зале собрались все мультиплатформенные компании. Electronic Arts застолбила за собой право размещаться

СОЦИАЛЬНОЕ УСТРОЙСТВО



Вот что бывает с теми, кто злоупотребляет играми.

Кастовость населения E3 отражается в цвете бейджей и надписях на них. Участники выставки со своим стендом помечены надписью «exhibitor». Им можно заходить на свои стенды до, во время и после окончания выставки. Других привилегий у них нет. Форма одежды, как правило, рабочая, то есть практически все представители одной компании в одинаковых футболках с логотипом компании. Так их легче выделять в толпе посетителей.

Простые посетители выставки получают бейдж с надписью «exhibits only». Они имеют право находиться в залах в часы работы выставки, ходить, смотреть, слушать, играть в игры, собирать материальные ценности в виде сувениров и фотографироваться с девицами. Пресс-релизы этим изгоям не положены, им приходится добывать информацию на свой страх и риск. Что урвал — все твое. Форма одежды у этой касты самая разнообразная.

Иногда попадаются очень важные персоны, на бейджах которых написано «VIP pass» или «superpass». От предыдущих каст они отличаются одеждой, часто носят костюмы и галстуки, при ходьбе подбородок вытя-

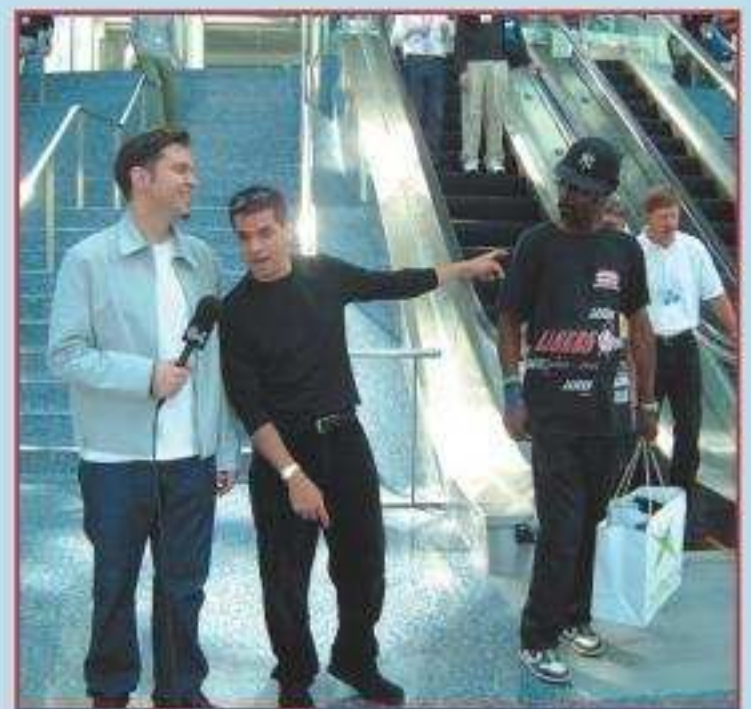
непосредственно у центрального входа.

На этот раз Sony и Nintendo решили раскрыть тайну будущих разработок: первая хвалила графику *PlayStation 2*, вторая объявила, что работает над приставкой следующего поколения *Dolphin*.

О многопользовательских проектах стали говорить все больше и больше. У корейских онлайн-игр появился собственный павильон.



Парковка напротив LACC (справа) называлась The Promised Lot, там выставлялись игры Gathering of Developers.

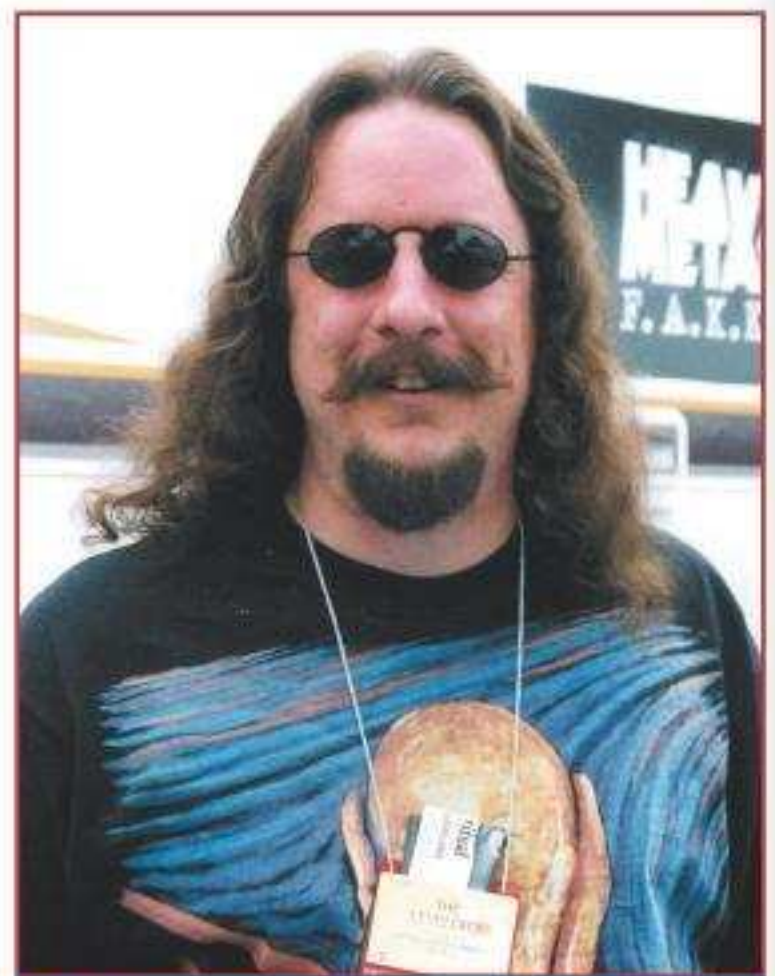


Известный композитор Томми Талларико никак не может прийти в себя от шока: «Я видел на E3 живого негра! Представляете, живого негра! На E3!»

нут вперед. Как правило, это издатели или разработчики, которые выступают на конференции или специально приглашены для участия в других околосыставочных мероприятиях. Сюда входят также всякие знаменитости, рекламирующие игры. Иногда попадают обычные фанаты, выигравшие пропуск на E3 от какого-нибудь сетевого издания.

Представителей прессы легко узнать по бейджу с надписью «media» и прикрепленной снизу ленточкой. В отличие от кинофестивалей, где пресса четко поделена на категории (привилегированная, второсортная, обычная и вся остальная), на E3 рады всем журналистам. Этим гражданам позволено многое. Доступны все пресс-конференции (только о них надо узнавать заранее), можно проникать за закрытые двери, где показывают самые секретные игры, пользоваться компьютерами и интернетом в пресс-центре, получать бесплатный обед и кофе с плюшками в специальной столовой.

Есть также строители стендов, укладчики ковров, монтажники, электрики, охранники и другой обслуживающий персонал.



Что ни говори, а Левелорд все-таки колоритный дядька.



Sony, как обычно, не жалела денег на обустройство своего стенда.

Однако все взоры были обращены к **Unreal Tournament**, **Quake III Arena**, **Team Fortress 2**, **Homeworld**, **System Shock 2**, **Thief 2: The Metal Age**. Сид Мейер, кажется, в последний раз прилетел на E3, только чтобы получить награду от Академии интерактивных искусств и объявить о выходе **Civilization III**.

2000 год, 11—13 мая



В 2000 году на фронтоне LACC вновь красовался плакат SEGA. На этот раз рекламировался онлайн-сервис SegaNet.

E3 снова стала ареной для консольных битв. Sony мощно продвигает PlayStation 2, дабы к октябрьским североамериканским поставкам присовокупить 180 готовых игр, каждую из которых можно в деталях рассмотреть на E3. Microsoft, заявившая в марте о планах запустить собственную консоль Xbox, развернулась на выставке с нешуточной силой.

Организаторы рады: 62 000 посетителей каждый год уже пять лет подряд — не то что яблоку, яблочку упасть негде. Несмотря на кондиционеры, в южном и западном залах душно и жарко. Питер Молинье лично показывал, как следует играть в **Black & White**. От вида **Diablo 2** и **Warcraft III** текли слюни. В изобилии представлены спортсмены с голыми торсами и пышногрудые девицы в бикини.

На стенде Nintendo подташнивало от мутировавших до гигантских размеров покемонов. Спа-



Майк Уилсон, один из основателей Gathering of Developers, разгуливал по The Promised Lot в наряде booth babe.

ЭКОНОМИКА



PlayStation 3 внешне похожа на хлебницу — стало быть, Sony обеспечила публику и хлебом, и зрелищами.

Многие задаются вопросом, сколько стоит стенд на E3? Поговаривают, что кое-кто платит миллион, а то и \$4 млн только за площадь, без учета расходов на строительство самого стенда. Попробуем порыться в чужом кармане.

Организаторы выставки выкупают площади у выставочного центра по цене 32 цента за квадратный фут в день. Вот, например, официальные расценки аренды залов: южный зал — \$40 000 в день, западный зал — \$24 000, зал Kentia — \$14 400, зал Concourse — \$6000, зал Petree — \$4500. Итого, аренда всех пяти залов на три дня выставки обойдется в \$266 700. Добавим сюда аренду переговорных комнат и кинозала — получается чуть больше \$300 000. Эти деньги организаторы выплачивают выставочному центру, то есть непосредственно в городскую казну.

Арендовать площадь — это только полдела. Надо еще настелить ковры в коридорах и проходах, подключить электричество, интернет, воду, поставить мебель, цветы. Но и это не главное. Нужно придумать, изготовить и развесить все оформление и рекламу. Наконец, необходимо дать рекламу в СМИ, оформить контракты, заплатить работникам. И при этом еще надо заработать деньги.

Поэтому для тех, кто решил участвовать в



Со стенда корейской NCsoft обычно доносятся такие оглушительные децибелы, что никакие затычки для ушей не помогают. На последней E3 терпение организаторов истощилось и они оштрафовали корейское издательство за превышение максимально допустимого уровня шума.

выставке, цены складываются совсем иначе. Например, стандартный стенд 10x10 футов (9 м²) обходится в \$2300, то есть \$23 за квадратный фут на все время проведения выставки, или \$7,66 в день. Это \$250 за квадратный метр. Однако на таком пространстве не развернешься. Крупная компания занимает вполне приличную площадь, поэтому арендная плата может стоить ей от 500 000 до миллиона долларов. Не считая ковров, электричества, строительства самого стенда и экспонатов. Компьютеры и видеокарты на стендах тоже отнюдь не шуточные. Теперь прибавьте сюда зарплату персонала, гонорары полуобнаженным дамам (которые могут доходить до \$400—500 в час), билеты на самолет, номера в гостиницах, аренду автомобилей и лимузинов, изготовление рекламы — и сумму, уплаченную только за аренду площади, можно смело удваивать, а то и утраивать. Чем меньше арендованная площадь, тем больше доля всех прочих расходов.

По некоторым оценкам, E3 вливает в экономику Лос-Анджелеса свыше \$20 млн. Суммарные затраты всех компаний в связи с E3 составляют более \$100 млн.

сение обретали только дети старше 21 года, которым Nintendo предлагала **Conker's Bad Fur Day** и наливала крепкий алкоголь в баре под лившуюся с экрана грязную ругань пушистого бельчонка. На парковке Gathering of Developers Майк Уилсон в юбочке и с волосами, собранными в два хвостика, блистал в роли booth babe. Это был непревзойденный ответ на всеобщее сумасшествие, утвердившее образ E3 на годы вперед.



Шуточки в адрес Duke Nukem Forever начали звучать уже в 2000 году, а игра так до сих пор и не вышла.

2001 год, 17—19 мая

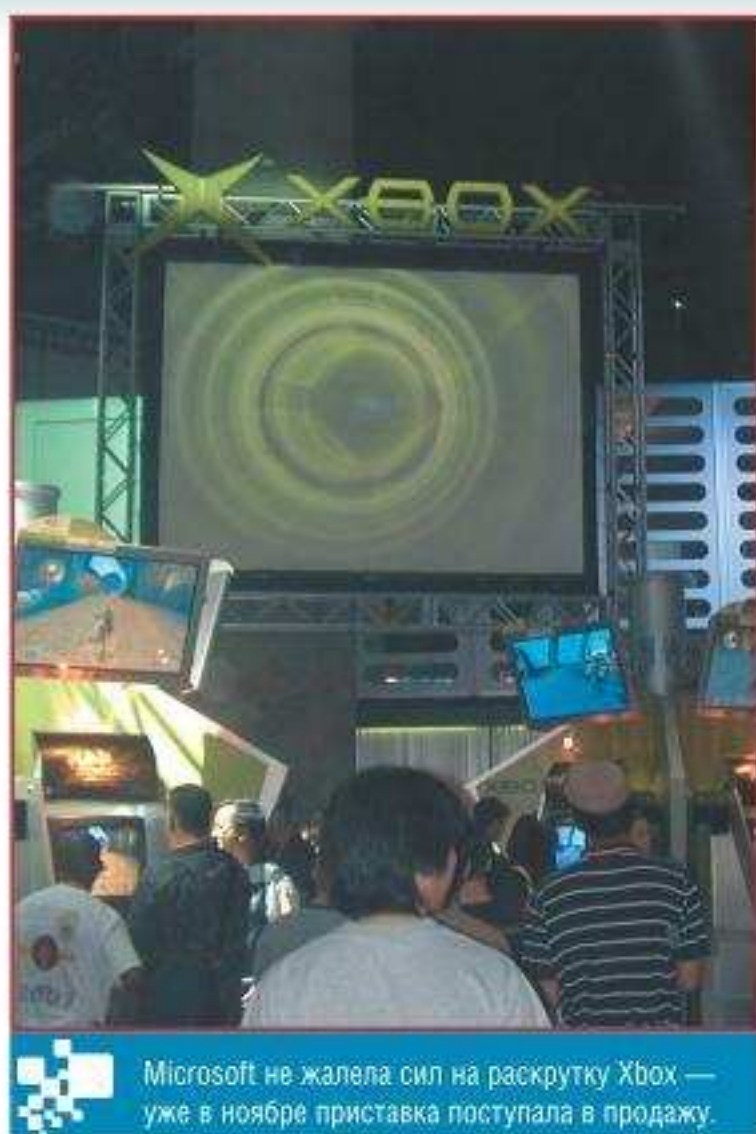


SEGA ечистую проиграла битву за консольный рынок, но ее реклама по-прежнему встречала всех на входе в выставочный зал.

Консольное пиршество в самом разгаре. Sony праздновала победу после полугода продаж PlayStation 2 в США, бряцая оружием в **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty** на стенде Konami. Nintendo впервые продемонстрировала целых два своих изобретения — **GameCube** и **Game Boy Advance**. Microsoft пыталась показать кузькину мать японским консольщикам: если в Америке разработчики поддерживали Xbox (**Halo**, **Oddworld: Munch's Oddysee**, **Dead or Alive 3**), то в Японии перспективы у консоли были отнюдь не радужные. В то время как на открытии E3 боссы игровых подразделений этих компаний смаковали подробности консольной войны, SEGA объявила о своей капитуляции и отказе от дальнейшего производства приставок.



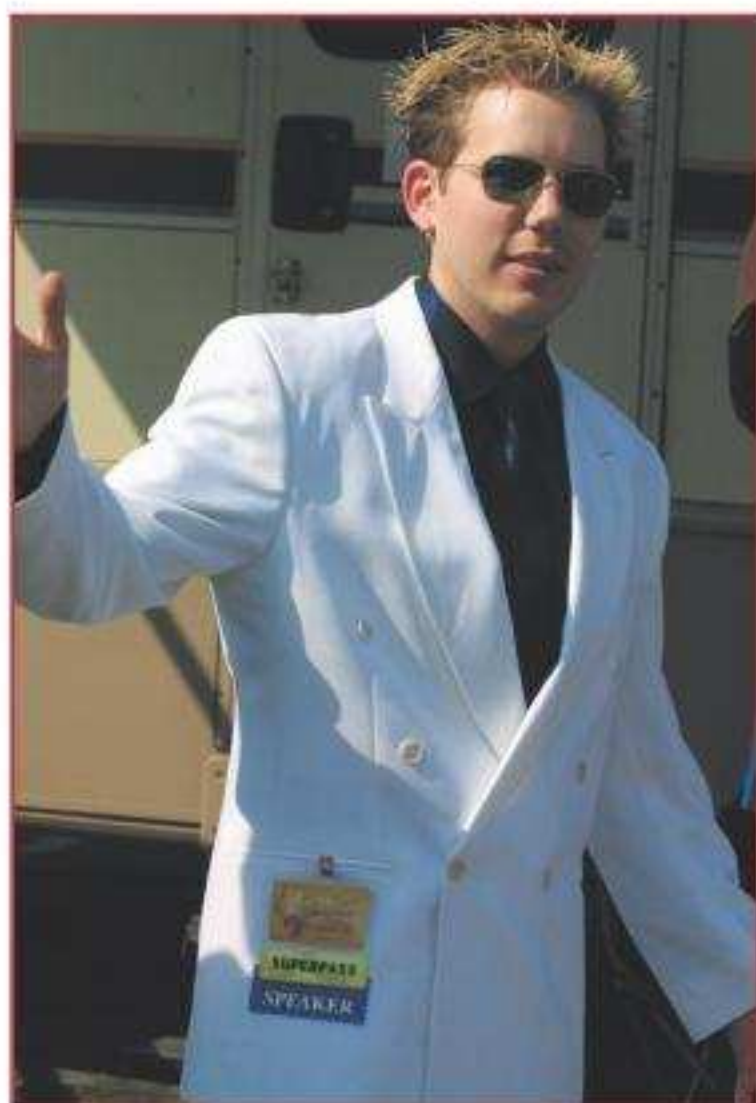
Клифф Блэжински три года спустя. После 1998 года у него новый жизненный принцип: на каждой выставке каждый день новый наряд.



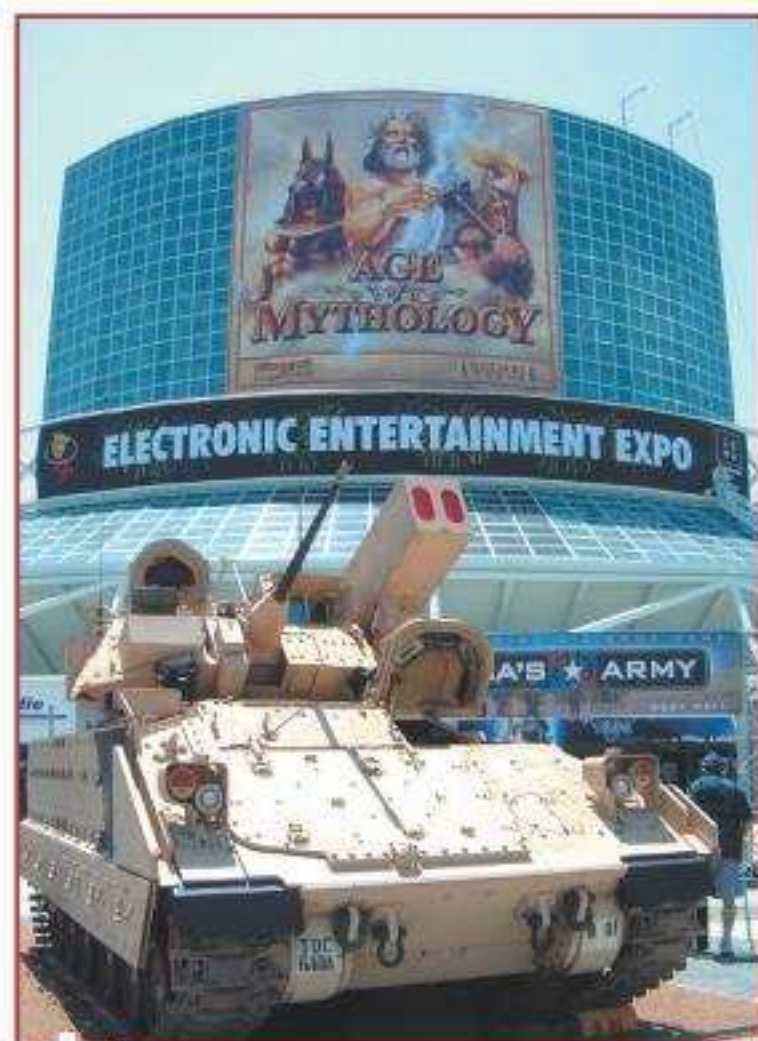
Microsoft не жалела сил на раскрутку Xbox — уже в ноябре приставка поступала в продажу.

Девиз на стендах заметно прибавился. Теперь даже обитатели подвала Kentia Hall (самые захудалые издатели) знали, как правильно следует пиариться на E3. Кто-то из европейцев подсуеился и перебрался наверх в южный зал, чтобы шуметь по-взрослому вместе со старшими товарищами, а корейцы наводнили Kentia Hall своими девицами с желтыми сумками.

Почти все уже знали, как расшифровывается MMORPG, но это индустриальное явление значило для E3 только то, что организаторы поняли необходимость общения между журналистами, разработчиками и игроками через интернет. Отныне пресса, прежде всего онлайн-овая, призвана была спеть песню игровому безумству — и чем безумнее были репортажи с E3, тем вкуснее IDSA кормила журналистов. Еда-то была отменной, только стулья оставались в дефиците.



Мы сами с усами. Терпите нас еще 10 лет! 2002 год, 22—24 мая

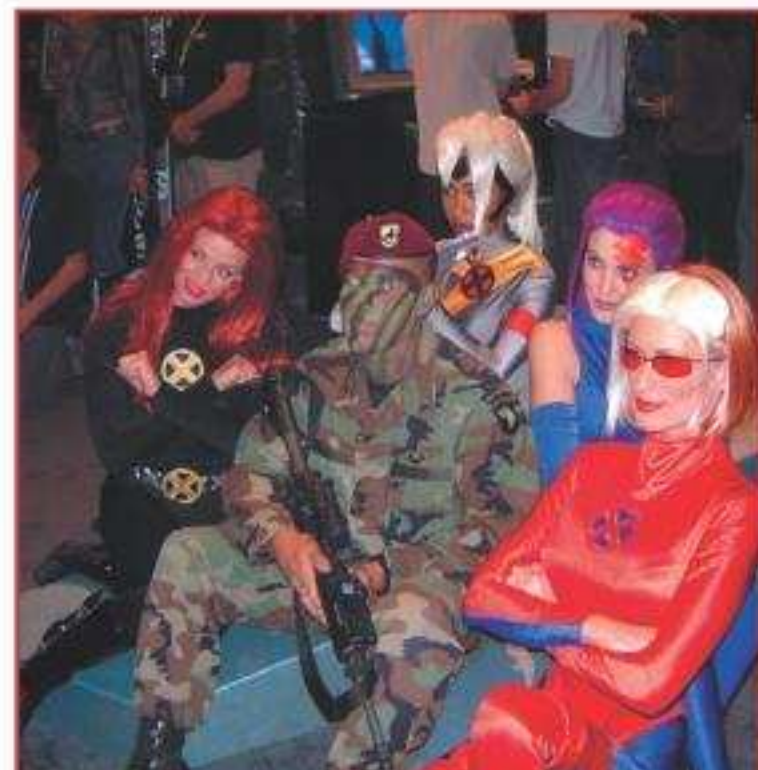


SEGA наконец-то сдалась и уступила рекламное место на фронте Microsoft.

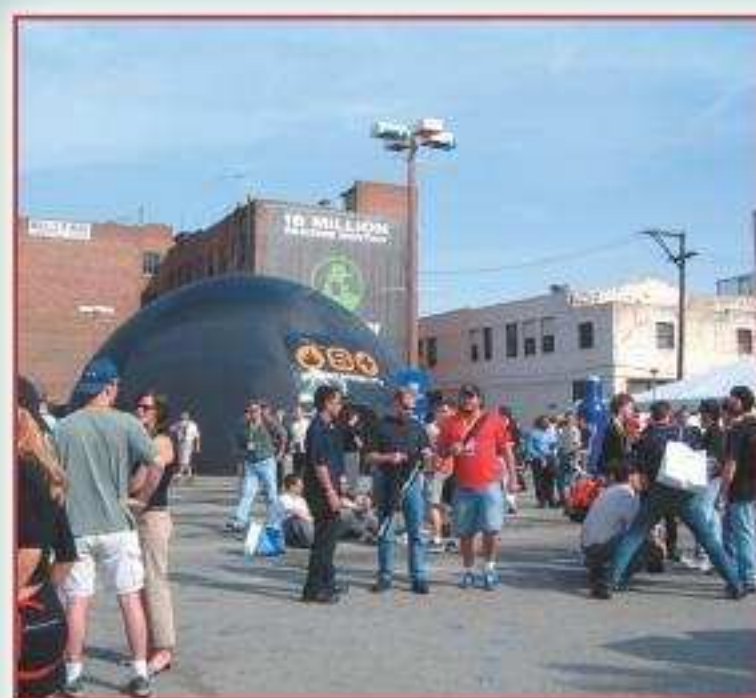
После 11 сентября 2001 года в Америке усилили меры безопасности. Это чувствовалось уже при входе в здание LACC. На всех входах появились охранники с металлоискателями, а также столики, на которые при необходимости вываливали содержимое сумок. После проверки на сумку прикрепляли бумажную полоску — каждый день разного цвета.

Американская армия (**America's Army**) как нельзя кстати показала всему миру, что у нее все под контролем, и отныне стала, похоже, вечной спутницей E3, оккупировав площадку перед входом в южный зал. Что ни год, то выставка армейских средств передвижения с ежечасной высадкой десанта с вертолета, не говоря уже о группах солдат с автоматами, прогуливающих по коридорам и стендам. Мол, не забываете ребята, кто бережет ваш покой!

Накануне представители IDSA, мэра города и бюро по туризму уведомили о подписании контракта на проведение E3 в LACC до 2012 года. Между тем незамеченным остался тот факт, что IDSA отказалась от партнерства со сторонней организацией и решила проводить



Если американская армия куда-то приходит, то навсегда. Служба на E3 — ну разве это не мечта?



The Promised Land перестала быть землей обетованной: Gathering of Developers потеряла независимость, а ее папа Майк Уилсон занялся раскруткой собственного проекта.

выставку самостоятельно. Отныне E3 начинается в среду и заканчивается в пятницу.

Мой репортаж в тот год вылился в пьесу, реплики которой были подслушаны у гостей E3. Одна из мизансцен отражала новый порядок: боссы крупных издательств разных мастей больше не знали в лицо заслуженных разработчиков, приносящих им прибыль. Ту-совка стала главным приоритетом. Сиквелы наполняли рынок с такой скоростью, что многие начали путаться в цифрах. Была только одна игра с цифрой в названии, внушавшая ужас своими техническими требованиями, — **DOOM 3**.

Gathering of Developers уже была продана в заботливые руки Take Two Interactive, и у Майка Уилсона появился новый DVD-проект, который он при поддержке сайта **GameSpy** и под музыку несовершеннолетних рэпперов пытался раскручивать на обетованной парковке.



Такой шикарный стенд Sony, вероятно, отстроила для того, чтобы убогость экшена SOCOM не так сильно бросалась в глаза.

2003 год, 14—16 мая



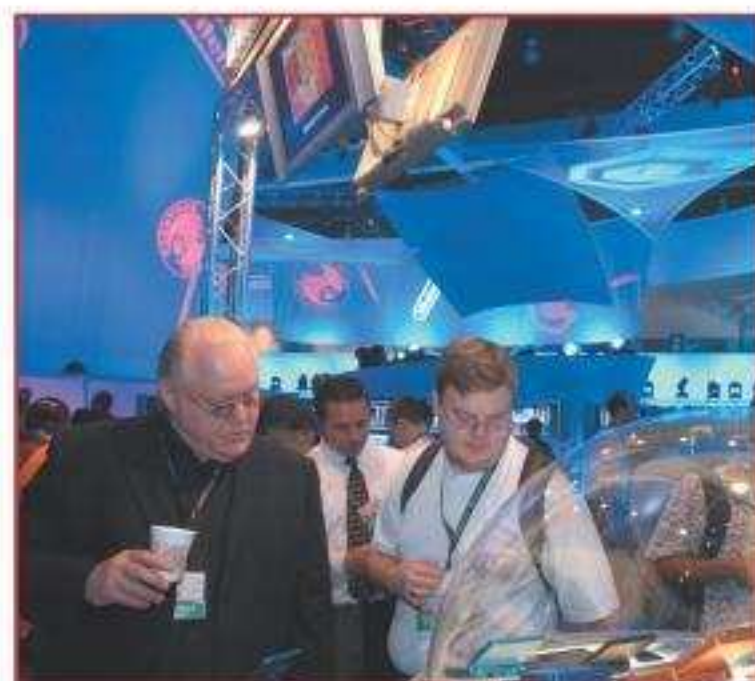
В 2003 году фронтон LACC оккупировало вечно бедствующее издательство Atari.

Консольные войны продолжаются, только на сей раз в карманном формате. В ответ на позапрошлогодебют GBA Sony объявляет о собственном карманном устройстве PlayStation Portable. Основное внимание приковано к **Half-Life 2**; немалый ажиотаж также создали **Far Cry**, **Call of Duty**, **Fable**, **Halo 2**, **Metal Gear Solid 3: Snake Eater**, **Resident Evil 4**, **Gran Turismo 4** и **World of Warcraft**.

Вот, пожалуй, и все, что можно сказать об играх на E3 2003. Все остальное, казалось, было предназначено, чтобы как можно эффективней отвлечь внимание от самих игр. Соревновались военные, booth babes, знаменитые спортсмены и актеры, шумотехники на стендах, спортивные автомобили, засветившиеся в играх или фильмах...

Впервые дошло до того, что пожарные отключили электричество на стенде **Тесла**, где каждый день собиралась огромная толпа взрослых мальчиков поглазеть на симпатичных девочек в весьма откровенных супермани-бикини, которые представляли игру **Dead or Alive: Extreme Beach Volleyball**.

На месте обетованной парковки начали возводить дом. Вновь прибывшим эта географическая точка уже никогда ни о чем не скажет. В июле IDSA переименует себя в **ESA** (Entertainment Software Association).



Американский гик и какой-то очень важный дядька играют на Game Boy Advance SP.

2004 год, 12—14 мая



В 2004 году E3 праздновала свой десятилетний юбилей.

Чем бы дитя ни тешилось, лишь бы что-нибудь отметило. В десятый год существования у E3 практически не осталось конкурентов на планете. Юбилейная речь Дугласа Лауэнштейна изобиловала возросшими на порядки цифрами капитализации и доходов гигантских игровых издательств и оборотов индустрии в целом. Отметив, что женщины теперь составляют одну треть всех игроков, он рисовал самые радужные перспективы через 10 лет.

Карманно-консольная битва разгорается еще сильнее. Sony показала живьем PSP, на что Nintendo ответила «двуглазой» DS. Впрочем, на тему игрового железа можно было не только помечтать, но и поностальгировать на специальной выставке игровой рухляди прошедших десятилетий. Вот уж действительно — все новое это хорошо забытое старое.

Лучшие игры прошлого года вот-вот должны были снова поступить в продажу. На какую-то минуту показалось, что снова грядет испытанный в прошлом веке игровой рай. По залам ходили какие-то подозрительные типы с приборчиками для измерения шума на стендах конкурентов. На вечеринке



Японцы, играющие на Xbox, — зрелище весьма нетипичное.

читайте в номере:



ОСЕННИЙ РОУМИНГ

НОВЫЕ ЦЕНЫ НА ЗВОНКИ
ИЗ ОТПУСКА



СРАВНЕНИЕ МРЗ-ПЛЕЕРОВ В МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНАХ

• NOKIA 3250 • SONY ERICSSON W800i
• MOTOROLA ROKR E2 • BENQ-SIEMENS EL71
• SAMSUNG SGH-X810



МИНИ-ФОТОКАМЕРЫ СО СТАБИЛИЗАТОРАМИ ИЗОБРАЖЕНИЯ

• KONICA-MINOLTA DIGITAL X1 • RICOH CAPLIO R4
• PANASONIC LUMIX DMC-FX9 и DMC-LX1
• CANON POWERSHOT SD700 IS
• SONY CYBER-SHOT DSC-T30



КАТАЛОГ

МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ, КПК,
НОУТБУКОВ, СМАРТФОНОВ
И МРЗ-ПЛЕЕРОВ

тема номера:



НЕСЛУЧАЙНАЯ ГИБЕЛЬ

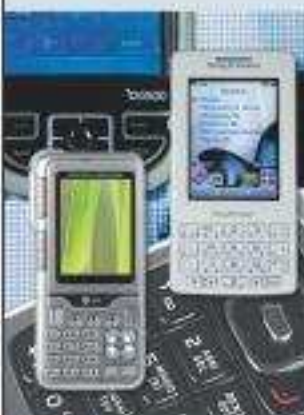
ОТ ЧЕГО
УМИРАЮТ
МОБИЛЬНЫЕ
УСТРОЙСТВА

а также:



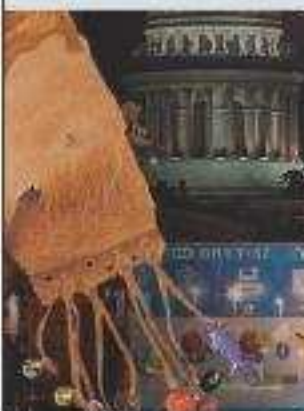
НОВИНКИ

• NOKIA N93
• SONY ERICSSON W950i
• NOKIA E70
• BENQ-SIEMENS EF71
• SONY VAIO AR PREMIUM
• MACBOOK PRO



ЭКСПЕРТИЗА

• SONY ERICSSON M600i
• NOKIA 6131 и E60
• LG KG800 CHOCO и KG920
• SAMSUNG E900
• SONY ERICSSON K310i
• ETEN G500
• ASUS A8JA
• HP NX8220



ПРАКТИКА НОМЕРА

• ЧЕХОЛ ДЛЯ ТЕЛЕФОНА
СВОИМИ РУКАМИ
• НОЧНАЯ ФОТОСЪЕМКА
• СКОЛЬКО ДЕНЕГ ВЫ ТРАТИТЕ
НА МОБИЛЬНУЮ СВЯЗЬ?
• WI-FI НА СМАРТФОНАХ NOKIA
• RSS-НОВОСТИ
НА WINDOWS MOBILE

СОТНИ ПРОГРАММ НА МОБИ-ДИСКЕ

ЖУРНАЛ О ТОМ МОБИЛЬНОМ,
КОТОРЫЙ У ТЕБЯ УЖЕ ЕСТЬ



Бескрайние толпы людей, через которые можно
продаться лишь с превеликим трудом, нор-
мальное явление для E3.

у Sony выступали Black Eyed Peas. Хорошо
так зажигали. В остальном — тот же сотовый
оператор, вид сбоку.

2005 год, 18—20 мая



В преддверии выхода The Matrix: Path of Neo ло-
готип Atari стилизовали под «Матрицу».



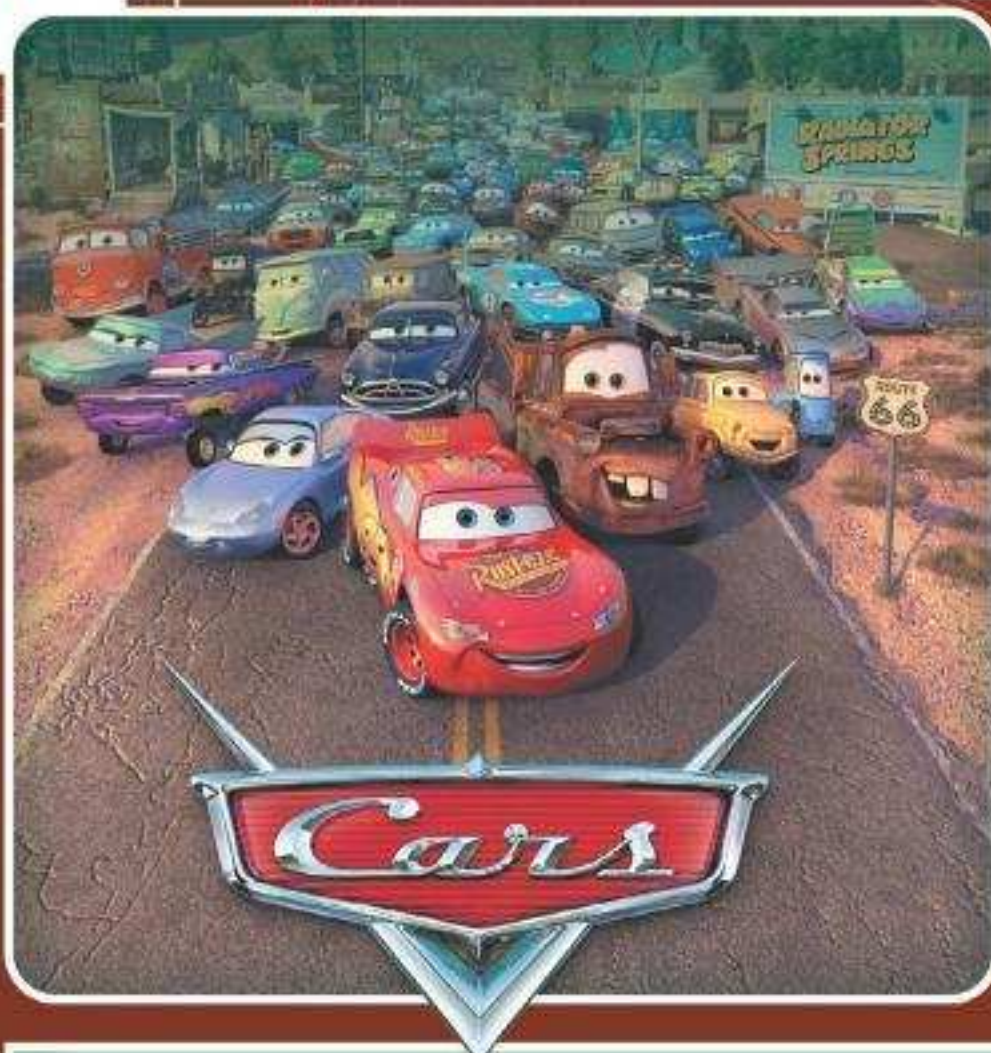
Концентрация сотрудников игрового канала G4 (в желтых майках) превышала все разумные пределы. В
кадр даже попала Тина Вуд, одна из самых популярных ведущих G4 (см. в нижнюю часть фото, там видна
девушка, увешанная мерчендайзом).

ПОД КАПОТОМ PIXAR

ИНТЕРВЬЮ С ПИОНЕРАМИ 3D-АНИМАЦИИ



Олег Ставицкий



В июне на российские экраны вышли «Тачки» (Cars по загранпаспорту) — новый мультфильм студии Pixar, пионеров трехмерной анимации. «Пиксар» — одна из компаний, которая вот уже много лет бесперебойно двигает всю 3D-индустрию вперед. Это люди, заставившие поверить весь мир в то, что 3D — это будущее кино, анимации и, разумеется, компьютерных игр. Благодаря им на «Оскара» впервые был номинирован трехмерный мультфильм.

Недавно Pixar провели выставку в нью-йоркском музее современных искусств (MoMa), где представили публике все свои достижения за двадцать лет существования студии. Pixar задает миру стандарты шейдинга, текстуринга, анимации и моделирования. Это люди, которые пускай косвенно, но оказывают на нашу с вами (игровую то есть) индустрию колоссальное влияние.

Так вот, за последний год с Pixar произошел целый ряд серьезнейших событий. В результате сложносочиненных судебных разбирательств руководство компании приняло непростое решение — полностью про-

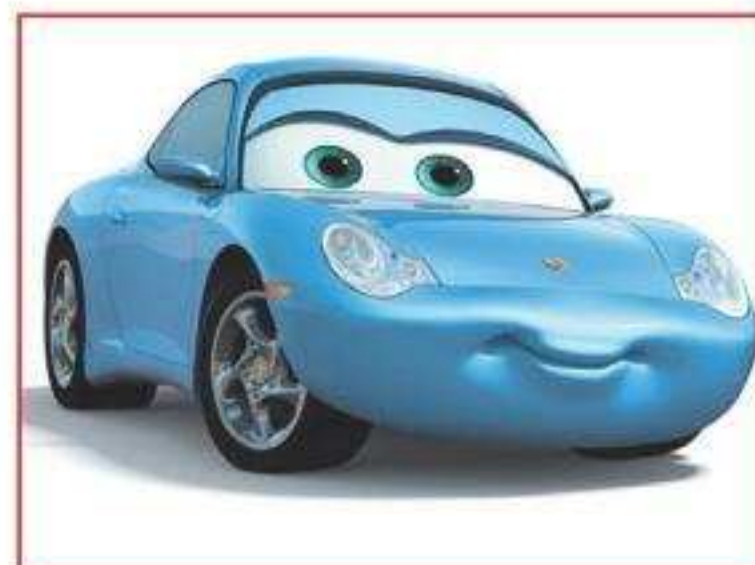
даться Disney. Джон Лассетер, основатель и исполнительный вице-президент Pixar, был объявлен креативным директором анимационных подразделений обеих компаний. Понедельник, вторник и среду он теперь проводит в «Диснее» на новом рабочем месте, а оставшиеся два дня — в своей родной студии.

В общем, Pixar обменяли творческую свободу на контроль над всеми диснеевскими разработками. С одной стороны, это хорошо, потому как анимационное отделение Disney последние несколько лет пребывает в глубоком кризисе, а «Пиксар» — это однозначная гарантия качества. С другой стороны, поглощение единственной крупной и независимой студии-производителя мультипликации монструозным магнатом — очень грустное с точки зрения антиглобализма явление. Последней самостоятельной анимационной единицей на карте отныне значится только Studio Ghibli, где у руля стоит знаменитый Хайо Миядзакэ. Но это Япония, ее западные бизнес-законы волнуют крайне слабо.

Барселонские «Тачки»

Cars — первый мультфильм, выпущенный Pixar уже во чреве «Диснея». Джон Лассетер, который ничего не снимал со времен Toy Story 2, неожиданно сам выступил в качестве режиссера. Узнав о возможности пообщаться с ключевыми людьми легендарной 3D-студии, мы срочно упаковали вещи и отправились в Барселону, на европейский пресс-показ Cars, куда Disney со свойственным ему размахом привез добрую половину Pixar, включая самых интересных для «Игромании» сотрудников — аниматоров и дизайнеров студии. Под палящим испанским солнцем мы наконец смогли выяснить, каким образом создаются двухчасовые пиксаровские колоссы. Автор этих строк провел с Джоном Лассетером, Скоттом Кларком (ведущий аниматор студии), Джеймсом Фордом Мерфи (режиссер анимации) и Биллом Коном (дизайнер сцен) целый час, основательно выпытывая все их секреты.

Лассетер в классической американской манере не ждет, пока его спросят то, о чем он хочет рассказать сам, и начинает разговор примерно следующим образом: «Если вы вдруг думаете, что делать компьютерные мультфильмы проще, чем рисованные, — вы глубоко заблуждаетесь. У нас средний производственный цикл четыре года! Вы можете это себе представить? Кино быстрее снимают! Четыре года в обнимку с сетью из трех тысяч компьютеров!».



Билл Кон особенно гордится тем, что Porsche в мультфильме — машина женского рода. Он даже попросил нас поставить картинку с этим автомобилем вместо своей фотографии.



Джон Лассетер, основатель Pixar. Как и любой нормальный мужчина, в глубине души он остается ребенком.

Лассетер, кстати, ничуть не преувеличивает. Несмотря на то, что для «Тачек» использовались компьютеры, которые работают в четыре (снова это магическое число!) раза быстрее, чем те, что работали над «Суперсемейкой», один кадр анимации рендерился около 17 часов! А в одной секунде таких кадров, если кто забыл, целых 25.

ИМНИЯ Так на что в итоге уходит больше всего времени — на технические вопросы или на саму анимацию и режиссуру?



[Билл Кон]

Уж не знаю, к счастью или к сожалению, но у нас для технических вопросов есть гигантский техотдел. Это удивительные люди — у них бюрократия развита лучше, чем в президентской администрации! Вот, скажем, два года назад они создали плагин для экспорта моделей из трехмерного редактора в нашу собственную программу-аниматор. И что вы думаете? Сейчас он уже не работает — надо писать новый! И это происходит каждый год — им обязательно нужно что-то переписывать, дорабатывать и добавлять. Технический отдел съедает львиную долю бюджета, и с ним ничего нельзя поделать. И если бы еще их плагины работали стабильно! Так нет же — они постоянно падают, у нас теряются данные, Джон пьет сердечные капли, а я ору дурным голосом.

Оперативная память? Ее всегда, всегда не хватает! Мы устанавливаем терабайты памяти, но все по-прежнему работает медленно.

ИМНИЯ Но ведь у вас колоссальная сеть из трех тысяч компьютеров? Неужели и этого не хватает?



[Лассетер]

О-о-о... Вы даже не представляете, как мы намучались с «Тачками»! Когда мы начали над ними работать, я сказал: «Парни, мы делаем мультфильм про красивые хромированные машины. Так что нам нужны реалистичные отражения».



[Билл Кон]

Мы включили эти самые отражения, и все тут же умерло. Пришлось делать немислимые по стоимости апгрейды — десятки тысяч долларов были потрачены только на то, чтобы вообще получить нужную нам картинку. Открывающая мульт-

фильм сцена — где сотни машин в кадре одновременно фотографируют, ездят и сигнализируют — это была сущая пытка. Мне казалось, мы никогда ее не сделаем.

Вообще, это удивительная работа — создавать мультфильм на компьютере. Только представьте — ты ставишь один кадр на рендеринг и уходишь пить кофе. Проходит пять часов, ты возвращаешься к компьютеру и видишь, что все получается совсем не так, как задумывалось. Ты останавливаешь рендеринг, поправляешь то, что нужно, потом запускаешь снова и — тада-а-ам! — еще пять часов свободного времени. Прекрасная работа!



ИМНИЯ Ну, у вас явно есть какие-то секреты, чтобы упростить и ускорить себе работу?



[Билл Кон]

Конечно, мы немного хитрим. При создании сложных сцен дальние объекты прорабатываются не так детально, как те, что на переднем плане. Мы значительно упрощаем модели, срезаем у них полигоны, в каком-то смысле «обманываем» зрителя. Но вы ведь ничего не замечаете, правда? Собственно, моя работа в этом и состоит — выстроить сцену таким образом, чтобы она выглядела идеально с точки зрения зрителя.



[Лассетер]

Но согласитесь, нас сложно обвинить в экономии. Попробуйте посмотреть наши мультфильмы, помня о том, что каждый объект, каждый камень, каждая песчинка в кадре находятся там потому, что их придумали, нарисовали, смоделировали, поместили туда вручную и отрендерили в лучшем качестве. Только тогда вы поймете, насколько трудоемка 3D-анимация.

Говорящий капот

ИМНИЯ Окей, с технологией мы разобрались. Но ваши мультфильмы — это ведь не просто два часа технологических достижений. Это же история, эмоции и, в первую очередь, персонажи. Причем персонажи каждый раз разные — рыбы, насекомые, игрушки, монстры. А теперь вот машины. Вопрос такой — кто сидит и продумывает все детали так, что у зрителя создается абсолютно достоверное ощущение мира, населенного, скажем, машинами?



Cars за авторством Rainbow Studios идеально повторяют широкоэкранные модели персонажей.



Детализация, конечно, не как у Pixar, но посмотреть есть на что.



«МИР ФАНТАСТИКИ» —
ЛУЧШИЙ ФАНТАСТИЧЕСКИЙ
ЖУРНАЛ ЕВРОПЫ 2006!

ESFS Award "Best Magazine"



ЗАБЫТЫЕ КОРОЛЕВСТВА
От Врат Бальдура до Невервинтера



СУПЕРМЕН
Великий сын Криптона



ЛУК И СТРЕЛЫ
Собираем стрелковое оружие
в домашних условиях

www.mirf.ru

СМОТРИТЕ НА DVD
«МИРА ФАНТАСТИКИ»



ЗНАМЕНИТЫЙ
ФАНТАСТИЧЕСКИЙ БОЕВИК
С УЧАСТИЕМ
СИЛЬВЕСТРА СТАЛЛОНЕ

СУДЬЯ ДРЭДД



[Лассетер]

Отличный вопрос! Это наша главная цель в Pixar, которую я не устаю повторять, — мы должны создавать достоверных персонажей. Как только они появляются — все, мы можем населить ими город или целый мир. Это, наверное, самая сложная задача. Особенно с машинами. Когда мне показали первые версии анимации автомобилей для Cars, я их сразу забраковал. Они были... как бы это сказать... слишком анимированными. У них весь корпус ходил ходуном, и это было похоже на какое-то говорящее желе в форме машины или человека, который пытается изобразить говорящий автомобиль.



[Лассетер]

Да, сначала это выглядело ужасно. Но мы немного подумали — и поняли, в чем дело. Нам нужно использовать возможности 3D себе на пользу! Нам нужно отталкиваться от конструкции машин — их материала, жесткого каркаса, пропорций. Нам нужно анимировать их таким образом, чтобы не возникло никаких сомнений в том, что это автомобиль. Поэтому мы не допустили ни одного движения, которое машина не смогла бы сделать в реальной жизни. Обратите внимание — они используют колеса как руки, но ни один персонаж не протягивает свое колесо и не берет, скажем, стакан машинного масла. Это гигантская задача для аниматора — продумать все движения таким образом, чтобы не допустить ни одного действия, невозможного в реальном мире. И это при том, что у нас мультфильм про говорящие тачки!



[Лассетер]

А как только мы разобрались с их движениями, появилась другая проблема — они все двигались одинаково! И мы начали экспериментировать с настоящими машинами. Мы газовали, тормозили, пускали их в занос, разгоняли... Важно было понять принципиальные отличия в подвеске, в посадке автомобиля. А потом перенести все это на наши модели. Вот почему вы верите нашим тачкам — потому что они ведут себя как настоящие автомобили. Их так же заносит, они поскрипывают ходовой, у них есть вес, материал, учтены все технические особенности. Это как в компьютерных гонках, где машины отличаются друг от друга своими характеристиками.



В отличие от десятков других проектов, сделанных по мультфильмам, Cars: The Videogame оказалась на удивление пристойной игрой.



Кстати, о компьютерных играх. Насколько вы были вовлечены в создание Cars: The Videogame?



[Лассетер]

Мы передали разработчикам все наши материалы и наработки относительно анимации персонажей и составили руководство по их физическим свойствам. То есть нам было важно, чтобы в игре они двигались и вели себя так же, как и в мультфильме. Вы должны были чувствовать их вес, разницу в конструкции и материал. При этом мы отдавали себе отчет в том, что Cars: The Videogame — это не Colin McRae Rally. Мы все-таки не симулятор делаем, а аркаду.



[Билл Кон]

Ой, дайте я расскажу про компьютерную игру! Rainbow Studios — удивительные парни. Я передал им все материалы по Radiator Springs (город, где разворачиваются основные события мультфильма. — Прим. ред.) — мои глиняные модели, скетчи, трехмерные модели. В общем, все, что я использовал для дизайна сцен в мультфильме. И вот всего через три месяца они приходят с интерактивной версией моего города! Я запускаю игру и понимаю — это, мягко говоря, совсем не то, что у нас в мультфильме. Вроде бы похоже, но есть какое-то странное ощущение, что это выглядит не так, как у нас.



Прекрасно понимаем, это регулярно происходит с играми по голливудским лицензиям...

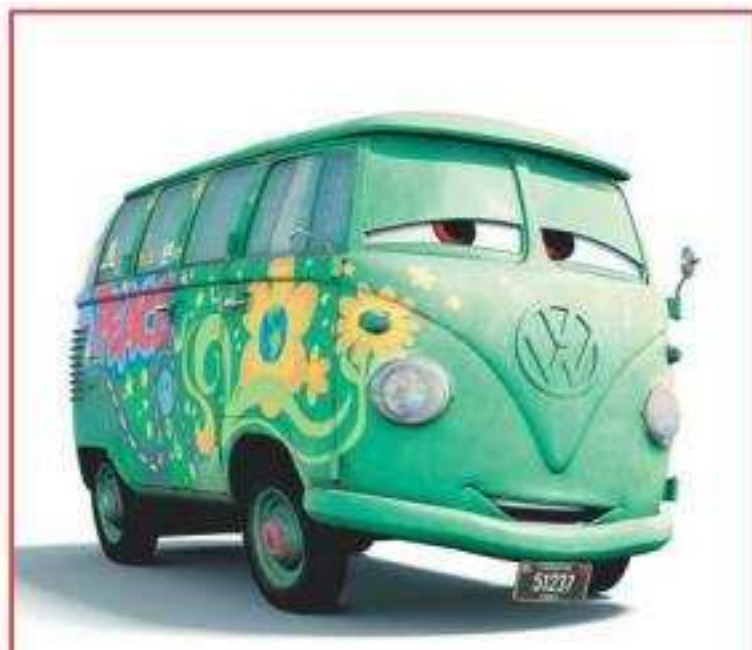


[Билл Кон]

Ну да! Так вот, я выдал им ряд ценных указаний — поправить здесь, изменить там, короче, составил внушительный список. И они убежали править. Только я расслабился, как они опять приходят ко мне через месяц — с новой версией. Я смотрю — о, уже лучше, почти то, что нужно. После очередного списка поправок они опять сказали «окей» и с радостным гиканьем унеслись доделывать.



И что в итоге-то получилось? Они выдали вам идеальную версию Radiator Springs?



Раскрашенный под 70-е микроавтобус-хиппи Fillmore — лучший персонаж мультфильма.



[Билл Кон]

Не знаю, мы потом так погрязли в постпродакшене, что на этих парней совершенно не было времени. Кроме того, им уже было пора закатывать игру на диски и тестировать...



Вот так всегда и получается... Давайте еще немного поговорим о персонажах. Вот, предположим, перед вами стоит этот стакан. Вы в состоянии сделать его героем мультфильма? И если да, то как?

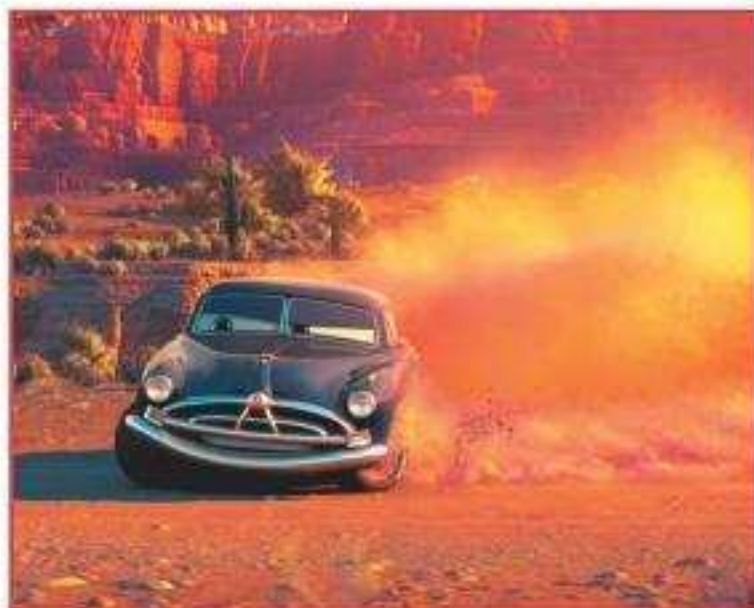


[Лассетер]

Конечно! Я вам сейчас покажу, как это делается (допивает воду из стакана и берет его в руку). Во-первых, нам нужно разобраться с его ограничениями. Как он может двигаться? На боку (перекатывается стакан) или через голову (перекатывается его вверх дном). Во-вторых, понять, как он может разговаривать с нами. В-третьих, выяснить, какие у него бывают разновидности. Это ведь не единственный стакан на Земле, верно? Они бывают высокие, узкие, пластиковые, картонные, дизайнерские, граненые. Чувствуете, что получается? Мы уже имеем некое множество аналогичных персонажей с разными свойствами. Складной стакан может резко раскрыться, значит, мы можем наделить его истерическим характером. Стакан для виски вполне мог бы озвучить какой-нибудь важный голливудский актер... То есть главное — это понять ограничения любого предмета и использовать их себе на пользу. ■



Компьютерный главгерой обучен таким трюкам, о которых его широкоэкранный прототип даже и не помышлял.

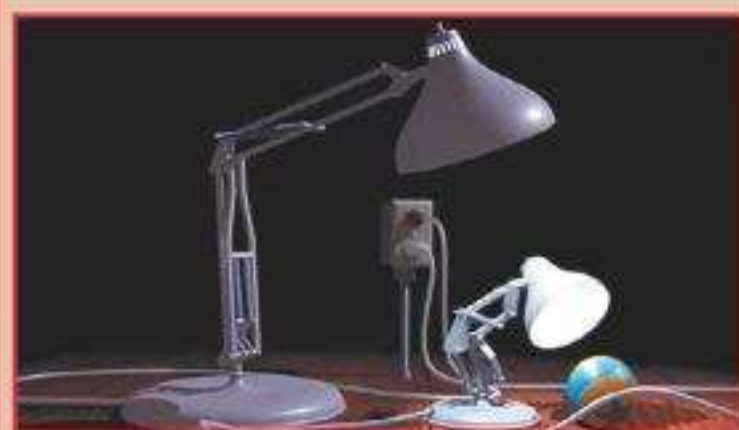


Когда в следующий раз будете смотреть очередной мультфильм Pixar, задумайтесь о том, что каждая деталь на экране — это продуманная, смоделированная и анимированная кем-то трехмерная модель.

ПОСЛУЖНОЙ СПИСОК PIXAR

Устраивать на дорогостоящих журнальных страницах перечисление общеизвестных пиксаровских шедевров было бы сущим расточительством — «Историю игрушек» уже успело выучить не одно поколение. Зато мало кто знает, что Pixar регулярно выпускают некоммерческие короткометражные мультфильмы. Некоторые из них так никогда и не увидели свет, некоторые можно увидеть в качестве бонусов на коллекционных DVD-изданиях. В последнее время Pixar демонстрируют свои новые шедевры на премьерах мультфильмов. Сейчас, впрочем, появилась возможность приобрести все пиксаровские короткометражки через iTunes.

Luxo Jr. (1986)



Двухминутный мультфильм, с которого началась история Pixar. Мама-лампа и сын-лампа играют с мячом в течение двух минут. Несмотря на такой примитивистский концепт, **Luxo Jr.** наделал много шума и стал первым компьютерным мультфильмом, номинированным на «Оскар».

Red's Dream (1987)



Старорежимный красный велосипед грустит в уцененке и мечтает о новом хозяине. Очень трогательно.

Tin Toy (1988)



Первый пиксаровский «Оскар» за трехмерную пятиминутку — маленькая музы-

кальная игрушка в истерике убегает от младенца в памперсах, который ведет себя на манер непревзойденного кинофильма «Нападение помидоров-убийц».

Knick Knack (1989)



Снеговик пытается сбежать из-под стеклянного колпака, чтобы присоединиться к остальным празднующим сувенирам. Среди прочих средств побега используется миниатюрный асфальтовый бур.

Geri's Game (1997)



Второй пиксаровский «Оскар» за короткометражный мультфильм. Во время шахматной партии с самим собой пенсионер Джерри чуть было не получает сердечный удар. Главгерой также фигурирует в качестве одного из персонажей «Истории игрушек 2».

For the Birds (2000)



По моему скромному мнению, **For the Birds** — главный шедевр Pixar. Толпа вредных не то воробьев, не то снегирей усиленно пытается выселить растаманского вида птицу с насиженных проводов. Очередной «Оскар» за лучшую анимационную короткометражку.

Mike's New Car (2002)

Майк, одноглазый друг синешерстого йети (оба фигурировали в «Корпорации монстров»), прикупил новый шестиколесный автомобиль, но не разобрался с управлением, что привело по-нятно к каким последствиям. Еще одна номина-



ция на «Оскар», правда, на сей раз без победы.

Bounding (2003)



Феерический пятиминутный бред, в котором под бодрое кантри появляются обритая овца, танцующая сова и неунывающая помесь кролика и оленя, названная в российском переводе кроленем. Режиссировал все это счастье старейший американский аниматор Бадд Лаки.

Jack-Jack Attack (2005)



Jack-Jack Attack, снятый специально для DVD-издания **The Incredibles**, повествует о нелегкой судьбе няньки, нанятой для присмотра за грудничком суперсемейки. Грудничок неожиданно обнаруживает умение пускать лазеры из глаз, самовоспламеняться и телепортироваться в любую точку квартиры.

One Man Band (2005)



Два человека-оркестра вступают в отчаянную борьбу за медяк, принадлежащий трогательной девочке с глазами-блюдцами. Снова номинация на «Оскар».

ЧЕРНЫЕ МЕТКИ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

ИГРОВЫЕ РЕЙТИНГИ



Алексей Макаренко
Владимир Болвин

Когда старый разбойник из «Острова сокровищ» получил от бывших коллег по пиратскому бизнесу кусочек бумаги, измазанный сажей (черную метку), он догадался, что приятели чем-то недовольны и собираются его немножко зарезать. Прошло двести лет со времен драмы в таверне «Адмирал Бенбоу», многое позабылось, но черные метки снова в моде. Только теперь они не всегда черные и имеют четкую систему градаций. Раздают их уважаемые рейтинговые организации. Именно эти организации определяют, какую игру казнить, а какую помиловать.

Причем на чашу весов в последнее время пытаются давить все кому не лень. Ретивые политики, женские организации и добровольные общества защиты детей от всего на свете целенаправленно склоняют ее в сторону «казнить». Игровые компании вынуждены бороться за то, чтобы на коробочку поставили «правильный» рейтинг. Иначе плакали вложенные средства и мечты о хороших продажах.

Игроков же вообще никто не спрашивает, хотя вроде бы именно об их здоровье так беспокоятся поборники нравственности. Что же обозначают черные метки рейтинговых организаций? Кто определяет, кому какую игру можно продавать, а кому нет?

История вопроса

В 80-е и на рубеже 90-х гг. игры распространялись безо всяких ограничений. Рынок был еще маленьким, и чтобы обеспечить продажи, магазины торговали всем без разбора. Боролись за каждого потенциального покупателя — либо ты предлагаешь игроку все, что он пожелает, либо даешь последний гудок и вылетаешь со своим бизнесом в трубу.

Никакой системы ограничения доступа к играм по возрасту просто не существовало. Лишь самые предусмотрительные разработчики писали на коробочках (тогда еще к дискетам) предупреждения о сценах насилия. Осторожные продавцы тоже начали ставить на боксы с подобными играми класса соответствующие лейблы, чтобы избежать судебных разборок с родителями.

В СССР (тогда еще) таких вопросов не возникало. Маленькая тусовка компьютерщиков не вызвала у властей никакого интереса. Официально игры в страну практически не завозились. А то, что удавалось достать, немедленно тиражировалось самими фанатами. В тематические сборники могли попасть любые игры: и кровавое садо-мазо, и беспощадное порно. Хотя какое там порно, когда весь генитальный спектр изображался пятью пикселями?

Лишь после развала Союза отечественные геймеры смогли вкусить запретных плодов мирового игропрома в полной мере. Игры потекли в Россию могучим потоком. На Горбушке и Митинском радиорынке («Митьке») развернулись целые палаточные городки, торгующие компьютерными развлечениями. Пираты подсутились и ради удобства изобрели некое подобие рейтинга, чтобы не путаться самим и не отвечать на глупые вопросы покупателей. По крайней мере, теперь можно было отличить детские игры от «клубничных» пассажей для особо озабоченных.

На Западе же и особенно в США к этому моменту вопрос содержания компьютерных развлечений вышел на государственный уровень. Рынок разросся, и вопреки законам капитализма у многих общественных деятелей появилось желание его отрегулировать. Для начала сразу в нескольких штатах США (раньше всего в Калифорнии, Колорадо и Мичигане) был принят закон, который обязывал производителей описывать на обложках содержание и характер игры. Если в ней голые дяди рубят на мелкие части голых тетей, кишками украшают новогодние елки и водят вокруг них веселые хороводы, то покупатель должен узнавать об этом из описания, а не из восторженного рассказа своего ребенка. Нарушение гро-



GTA: San Andreas получила от PEGI рейтинг 18+ с пометками Violence и Bad Language.



DOOM 3 (рейтинг Mature) по версии ESRB содержит элементы Blood and Gore и Intense Violence. По PEGI — 18+, Violence.

зило издателю крупным штрафом. Под карающий меч правосудия могли попасть и магазины. При этом никого не интересовало, видел продавец игру или нет. Торгуешь неправильными играми — вот и получи по «заслугам»!

Очень скоро издателей вынудили подходить к содержанию их игр максимально трепетно и отслеживать, что именно делают разработчики. Вольница кончилась. Продать игру с высоким уровнем насилия в США и некоторых странах Западной Европы становилось все труднее. Сложность была в том, что никаких общепринятых нормативов не существовало, каждое отдельно взятое государство или даже отдельный штат предъявляли свои требования. Игры, которые попали под раздачу и были разрешены к продаже только в специализированных магазинах, помечались особым образом. Где-то ставили восклицательные знаки (например, во многих городах Калифорнии и Нью-Йорке), где-то лепили красные кружочки с крестами (в Берлине), иногда просто печатали цифры 18+ (во Франции и Италии).

На фоне нарастающего безумия разработчики ступали и перестали радовать игроков гекалитрами пролитой крови. Сцены массового сокопления кроликов и прочие веселые моменты тоже вырезали — от греха подальше. В ответ появились отдельные вольнодумцы, которые, наоборот, строили свои игры исключительно из всего запрещенного, чтобы выделиться из общей массы. Оказаться на гребне волны, даже если твой серф из пенопласта, дорогого стоит.

И грянул гром ESRB

Когда разнообразие регулирующих законов и правил, принятых разными государствами, регионами, штатами и отдельно взятыми торговыми точками, превысило все разумные пределы, стало понятно, что без направляющего влияния свыше не обойтись. Требовалась общая схема, которая, с одной стороны, позволила бы покупателю понять, что за игру он собирается покупать, а с другой — чтобы разработчик с издателем хотя бы приблизительно представляли, как, по каким каналам и каким тиражом можно продавать игру. Особенно если в ней будут насилие, кровь, эротика, ненормативная лексика, порно и другие спорные элементы.

Первой организацией, которая предложила согласованную рейтинговую систему и начала применять ее в массовом порядке, стала ESRB (Entertainment Software Rating Board), учрежденная в 1994 году организацией IDSA (Interactive Digital Software Association).

Правила игры стали более-менее понятны, и через ESRB быстро пошел большой поток игр, а политики поспешили подстроить законы под новую систему рейтингов. Но очень скоро под прицел попала сама ESRB. Если она давала промашку и выставяла игре неверный рейтинг, ее саму подвергали санкциям.

Что давали единые правила разработчикам? Довольно много. Хотя некоторые положения рейтинговой системы до сих пор можно толковать двояко, разработчики могут приблизительно рассчитать, какую «метку» проставит им ESRB. А значит, можно заранее прогнозировать целевую аудиторию и возможный тираж.

Рассмотрим основные моменты, на которые обращает внимание ESRB при выставлении итоговых рейтингов. Оценка проводится по нескольким основным позициям. Эксперты раскладывают игру на элементы, которые учитываются в рейтинге, и сверяют их со списком. За каждый элемент начисляется определенное число штрафных очков. Результаты плюсятся, и в зависимости от получившейся суммы выставляется итоговый рейтинг. В системе ESRB есть следующие метки:

Blood — в игре есть кровь.

Blood and Gore — разрубленные тела и кровоточащие раны, брызги крови.

Cartoon Violence — избиение или стрельба по нереалистичным (мультяшным) персонажам. При этом сами персонажи от побоев видимым образом не страдают, сколько ни старайтесь: никаких синяков, ран, ушибов не появляется.

Crude Humor — пошлый юмор, но без мата и особого цинизма.

Fantasy Violence — избиение или стрельба по фантастическим персонажам (внешний вид героев не может быть сопоставлен игроком с реальным миром). При этом персонаж вполне может быть человекообразным, но у игрока не должно возникать ощущения реальности происходящего.

Intense Violence — реалистичное изображение насилия над персонажами вне зависимости от их внешнего вида. То есть если из

РЕЙТИНГИ ESRB



Early Childhood. Игра разрешена детям от 3 лет и старше.



Everyone. Рассчитано на игроков от 6 лет и старше.



Everyone 10+. Для детей от 10 лет и старше. Такие игры могут содержать элементы Cartoon Violence (мультяшной жестокости).



Teen. Реалистичное насилие и грубая лексика, но в небольших количествах. Для игроков от 13 лет.



Mature. Игры с элементами насилия, кровью, черным юмором и крепкими выражениями. Возрастной ценз — 17 и более лет.



Adults Only. Только для игроков, которым исполнилось 18 лет. В Adults Only-играх есть сцены жестокого насилия, развратного поведения, нарушения закона.



Rating Pending. Данная иконка подтверждает, что игра уже принята на рассмотрение в ESRB, но итоговый рейтинг получить еще не успела.

мультяшного персонажа после удара топором начнет хлестать кровь, из живота вываливаются кишки, а в разные стороны полетят конечности — галочку поставят.

Mature Humor — грубый или чересчур взрослый юмор с легким налетом ненормативной лексики.

Mild Language — выражения, которые у нас назвали бы «полуматом». Уже ненормативно, но еще не многоэтажно. Сюда же относятся все фразы, так или иначе связанные с наркотиками.

Mild Lyrics — «полумат», выраженный музыкальными средствами. К примеру, в игре про милейших пушистых гусениц, которые пу-



Doom 2 получила рейтинги ESRB (Mature) и PEGI (16+) спустя значительное время после релиза.



Lula 3D заслуженно схлопотала от PEGI рейтинг 18+ с обоснованием Bad Language и Sexual Content.

тешествуют с цветка на цветок, разговаривают только о пользе фитотерапии для организма. Зато в заставке звучит жесткий трэш, грязный дядька поет о пользе все той же фитотерапии, но из растений предпочитает исключительно коноплю, мак и листья коки.

Mild Violence — легкое насилие без разрубленных тел и разбросанных конечностей. Отмечаются небольшие зуботычины, после которых персонаж выплевывает с кровью пару зубов. Но не более.

Nudity — предельно реалистичное изображение персонажа в голом виде с элементами половой сегрегации: для женщин достаточно обнаженной груди или зада, для мужчин — только открытая демонстрация детородного органа (задницу показывать можно).

Partial Nudity — сцены, в которых урывками демонстрируются отдельно взятые обнаженные части персонажей. Что интересно, под эту категорию подходит демонстрация вполне разрешенных частей тела, если их показ подразумевает обнажение находящихся рядом запрещенных частей. То есть если вы просто смоделируете в своей игре соблазнительную блондинку с обнаженными плечами, то это еще никакой не Partial Nudity. А вот если вы будете показывать нарезкой кадров эту же блондинку в душе и как бы ненароком продемонстрируете ее обнаженное плечо, а грудь замаскируете, скажем, бюстом, то все — игра попала в категорию.

Sexual Violence — сексуальное насилие. Если в игре персонаж-самец активно помогает персонажа-самки, затем коварно тащит ее в кусты, откуда через некоторое время обозначается акт соития (к примеру, вылетают розовые сердечки), то взрослого рейтинга не избежать. Из-за Sexual Violence игра получит по полной программе.

Some Adult Assistance May Be Needed — параметр, по которому оценивается сложность той или иной игры для детей. Если ребенок определенного возраста не может пройти ее без помощи взрослого, то по этому пункту будут начислены штрафные баллы.

Strong Language — фразы, затрагивающие тему секса, спиртных напитков или насилия, но не мат. Персонаж-мужчина, ненароком предложивший персонажу-женщине глот-

нуть пивка, курнуть травки и уединиться в кабинке туалета с определенной целью, обеспечит игре Strong Language.

Strong Lyrics — аналогично, но для игровых песен.

Strong Sexual Content — наличие в игре откровенных сексуальных сцен «классического» характера. Любая демонстрация полового акта.

Suggestive Themes — сцены, которые принято называть неприличными. Типичный пример — персонажи, справляющие большую или малую нужду. Естественные надобности, разумеется, придают игре реалистичности, но вот с рейтингом получается наклад-ка. Особенно если в игре писают незнайки, колобки, вахмурки и прочие детские герои.

Use of Drugs — демонстрация употребления наркотиков.

Use of Alcohol — демонстрация употребления спиртных напитков.

Use of Tobacco — демонстрация курения.

Обязаны ли разработчики следовать требованиям ESRB? С одной стороны, нет. ESRB лишь выставляет свой рейтинг, она рекомендует и советует. При этом можно и не отдавать игру на осмотр, а печатать коробочку безо всяких рейтингов. Если разработчик уверен, что ничего «такого» в его игре нет, то в ESRB он может и не обращаться. Некоторые так и поступают, но многие каналы распространения при этом теряются. Продать после этого игру в США и Канаде будет крайне сложно. Большинство дистрибьюторов просто откажутся ее распространять.

Казалось бы, все предельно четко и ясно. Решение включать или не включать в игру спорные элементы остается за разработчиком. Однако, как видно из описания, далеко не все пункты так уж очевидны. Что такое, например, легкое насилие? Вроде бы понятно, а когда дело доходит до практики, возникают разночтения. Вот пощечина — это легкое насилие или нет? А шаловливое подмигивание лицу противоположного пола — сексуальное домогательство? А если лицу того же пола? А фраза «пошел ты!» — это «полумат» или что? Вот и получается, что правила не такие уж неоспоримые. Нередко одинаковые по уровню насилия, секса и прочего ненорматива тайтлы получают разные рейтинги.

РЕЙТИНГ PEGI



Bad Language.
Присутствует ненормативная лексика.



Discrimination.
Элементы, подразумевающие или прямо указывающие на расовую или иные формы дискриминации.



Drugs. Сцены, демонстрирующие применение или продажу наркотических средств.



Fear. Содержит страшные сцены (не рекомендовано детям).



Sexual Content.
Эротические или сексуальные сцены.



Violence. Сцены насилия, убийства, реалистичная кровь.

Выбор не по-американски

Европейский игровой рынок всегда отличался от американского. Там действовали свои законы, лучше продавались совсем другие игры и совсем иными цифрами измерялись доходы от продаж. Неудивительно, что рейтинговую систему европейцы разработали свою. Поначалу даже казалось, что рейтинговой системы в



Battlefield 2, несмотря ни на что, отхватил в ESRB рейтинг Teen (13+). Видимо, из-за полного отсутствия в игре крови и предсмертной анимации. PEGI была более строга: 16+, Violence.



Милашка Алиса от American McGee's Alice за свою брутальность и кровожадность была награждена от ESRB рейтингом Mature (17+).

Европе не будет вовсе. Но поскольку европейским издателям хотелось продавать игры не только у себя, но и в США, в 2003 году они создали свой комитет по оценке компьютерных игр — **PEGI (Pan European Games Information)**. Поначалу в него входили шестнадцать стран Европы: Великобритания, Австрия, Швеция, Франция, Дания, Бельгия, Греция, Ирландия, Италия, Люксембург, Норвегия, Голландия, Испания, Швейцария, Финляндия и Португалия. Сегодня в нем уже 25 государств.

Рейтинги для PEGI были разработаны **ISFE (Interactive Software Federation of Europe)**, и теперь их можно увидеть на большинстве издаваемых у нас игр. Да, Россию западные издатели причисляют к европейским странам, поэтому на коробках ставят именно рейтинги PEGI (хотя наша страна в эту организацию не входит).

Европейская рейтинговая система намного проще американской ESRB. Если в ESRB игра проходит экспертную комиссию, то в PEGI разработчик сам заполняет стандартную форму, указывая наличие в игре тех или иных элементов. Форма отправляется в **NICAM (Netherlands Institute for the Classification of Audio-visual Media)**, где проводят подсчет штрафных баллов, после чего специалисты PEGI изучают расчеты NICAM и подводят окончательный итог.

С одной стороны, система более либеральна, больше доверия к разработчику и издателю. С другой, ответственность на игроделов куда большая: слукавил, продал игру со сценами массового геноцида тушканчиков под рейтингом 3+ — изволь отвечать перед законом.

При том, что количество элементов, по которым оценивается игра в PEGI, меньше, чем в ESRB, итоговое число «черных меток» на коробке с игрой увеличилось! Если ESRB ставит только информацию о возрастном ограничении и направленности игры (всегда один значок), то в европейской системе пять возрастных категорий (3+, 7+, 12+, 16+, 18+ — на одной игре ставится только одна метка) и шесть дополнительных значков, отражающих сцены того или иного характера (по одному значку на каждый вид). Финляндия и Португалия хоть и входят в PEGI, но имеют свои градации: у финнов это 3+, 7+, 11+, 15+ и 18+, у португальцев — 4+, 6+, 12+, 16+ и 18+.

В Японии до недавнего времени рейтинговая система была крайне несовершенна, из-за чего постоянно случались разные казусы. И хотя законы, касающиеся развлекательной продукции, в Стране восходящего солнца не столь суровы, как в Европе и США, издатели и разработчики все равно терпели убытки.

Но, похоже, в самом ближайшем будущем все изменится — Япония работает над своей рейтинговой системой. За нее отвечает **Computer Entertainment Rating Organization (CERO)**. Уже сейчас известно, что игры будут сортировать по буквам и делить на категории — A, B, C, D и Z.

Как и ESRB, CERO будет носить рекомендательный характер (за исключением категории Z — от 18 и старше). Основное же отличие от европейской и американской систем заключается в том, что за правильностью выставления оценок будет следить специально назначенная государственная структура.

А что же у нас? Очень хочется сказать что-

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ РЕЙТИНГИ



Помимо ESRB, в США набирает силу альтернативная рейтинговая система — **PSVRatings (www.psvratings.com)**. Не слишком популярная до недавнего времени, PSVRatings сумела здорово раскрутиться на фоне скандала с XXX-модом для **GTA: San Andreas — Hot Coffee**. Пока ESRB отбивалась от политиков и торговых компаний, PSVRatings ловко пиарила сама себя: «Наша система проще и удобней — ошибки невозможны!»

Сама PSVRatings основана на цветовой схеме. Но ее визуальная наглядность, скажем так, сомнительная. Чтобы понять значение

рейтинга, необходимо прочитать инструкцию. При этом мало кто обратил внимание, что логика, мягко говоря, хромает: простота знаковой системы никак не связана с ошибками в выставлении итоговых рейтингов.

В Великобритании действует своя рейтинговая система — **BBFC (British Board of Film Classification, www.bbfc.co.uk)**. Изначально она была создана исключительно для оценки видеопроизведения, но теперь оценивает еще и игры. Сам рейтинг представляет собой нечто среднее между PSVRatings и ESRB — возрастно-цветовая схема. Для понимания она довольно сложна.

В Австралии существует **OFLC (Office of Film and Literature Classification)**, который прослыл одним из самых жестких и непримиримых цензоров. Организация с аналогичным названием есть и в Новой Зеландии.



А вот немецкие рейтинги похожи на дорожные знаки.

то обнадеживающее, но на самом деле все пока глухо. Вменяемой рейтинговой системы на данный момент в России нет. И вовсе не потому, что отсутствуют законы, под которые можно было бы подгонять рейтинг, — они-то как раз есть. И не потому, что наши юные игроки какие-то особенные — морально устойчивые, всесторонне развитые. Дело в том, что объем компьютерно-игрового рынка в России настолько незначителен (что-то в районе \$200 млн), что никто не считает нужным заботиться о содержании каких-то там игр.

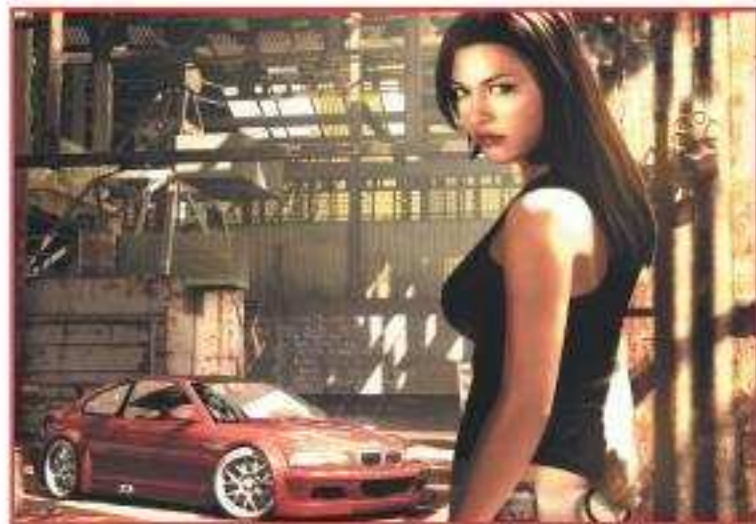
Но рынок стремительно растет, так что в будущем такие рейтинговые системы, скорее всего, появятся и у нас. Более того, в смежных областях они уже есть. Например, в 2002 году был принят Единый художественный рейтинг, как инструмент формирования цивилизованного арт-рынка. Кто бы мог подумать, что художников можно делить на категории A и B (с подпунктами)? И кто бы знал, чем отличается «художник-профессионал высокого класса» от такого же, но с «выдающимися организаторскими способностями»? А теперь они все разложены по полочкам.

Однако в случае с играми Россия, вероятно, просто присоединится к одной из уже действующих систем. Да и сейчас подавляющее большинство отечественных издателей четко обозначают на коробках целевую аудиторию игр.



За время путешествия от разработчика к покупателю коробка с игрой обрастает множеством штампов и печатей — прямо как чемодан на таможне. И хотя это несколько усложняет жизнь, рейтинговые системы нужны разработчикам, поскольку позволяют делать прогнозы.

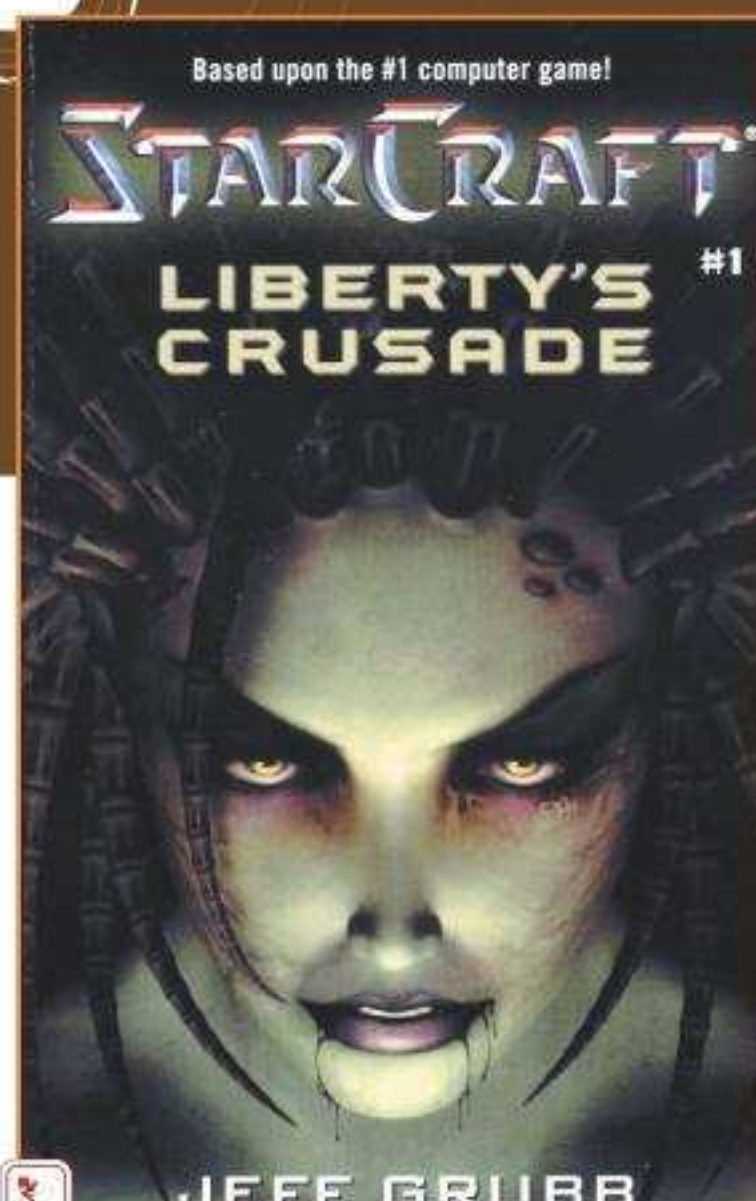
Нужны они и нам. Рейтинги можно сравнить с правилами дорожного движения, где каждый участник знает свое место. От езды без правил пострадают все. Рейтинговые системы ни в коем случае не ограничивают свободу разработчиков. И не надо путать рейтинги с законодательной деятельностью озабоченных сенаторов вроде Лейланда Йи. Если игра отхватила набор «черных меток», рейтинг не виноват. Это разработчики постарались. И благодаря системе она совершенно точно знала, на что шли. ■



В **Need for Speed: Most Wanted** есть сцены открытого нарушения закона, но тем не менее PEGI наградила ее рейтингом 3+. ESRB оказалась внимательнее — от нее игра ушла уже с рейтингом Teen (13+).



Все тетрисы, проходившие оценку в ESRB и PEGI, получали рейтинги Everyone (6+) и 3+, соответственно. Видимо, создатели XXX-тетрисов свои продукты не рейтингуют.



На обложках американского и российского издания книги используются разные картинки. Разница — как между небом и землей.



- Жанр: Военная фантастика
- Автор: Джефф Грабб
- Издательство: «Азбука-классика»
- Тираж: 10 000 экземпляров
- Твердый переплет, 288 стр.

С момента выхода **Starcraft** прошло уже восемь лет, но такое ощущение, что время над ним не властно. Эта игра по-прежнему хорошо продается, ее используют на всех сколько-нибудь заметных турнирах, а в плане баланса и играбельности ничего лучше не было до сих пор. О сиквеле пока ничего не слышно (**Starcraft: Ghost** не в счет), поэтому единственным утешением на данный момент остаются тематические романы.

STAR CRAFT: КРЕСТОВЫЙ ПОХОД ЛИБЕРТИ

LIBERTY'S CRUSADE (STAR CRAFT, BOOK 1)

Первый роман цикла называется «Крестовый поход Либерти» (на самом деле еще раньше была книга **Starcraft: Uprising**, но в России ее издавать пока не собираются). Он написан Джеффом Граббом, малоизвестным автором из числа тех американских фантастов, которые вместо создания собственных миров и сюжетов специализируются на романах по мотивам чужих вселенных. По профессии Джефф — дизайнер настольных игр, писательством он занимается лишь в свободное от основной работы время, но при этом отличается недюжинным писательским талантом и умением создавать отличные истории даже в узких рамках межавторских проектов. «Крестовый поход Либерти» — очередное тому подтверждение: в очень небольшой объем книги (288 страниц) автор сумел втиснуть на удивление захватывающий и глубокий сюжет.

Действие романа разворачивается незадолго до первых столкновений землян с чужаками и в первые месяцы конфликта. Ни многочисленным зергам, ни величественным протоссам, сражавшимся между собой, до человечества поначалу не было никакого дела, но люди сами умудрились влезть в этот конфликт. Как несложно догадаться, нам предлагают своего рода пересказ компании **Starcraft** за землян, но с акцентом не на боевые действия, а на героев, по вине которых они начались.

Повествование в «Крестовом походе Либерти» построено по достаточно любопытной схеме: мы будто читаем серию репортажей из зоны сражений, написанных журналистом Майком Либерти. Из-за серии скандальных репортажей беднягу буквально сослали в армию писать о жизни храбрых защитников Конфедерации землян. Майкл и без того согласился на это назначение безо всякого удовольствия, но он даже не предполагал, что окажется сразу меж четырех огней, а львиная доля его репортажей будет переписана вышестоящим начальством, дабы война не казалась обывателям столь неприглядной, какой она является на самом деле. Если бы Либерти знал, к чему все это приведет, он бы, наверное, писал только о компьютерных играх.

Но едва ли мог найтись более удачный типаж героя для романа о войне. Майкл — не из тех солдат, за победами которых следишь с вялой зевотой, заранее зная, чем все закончится, но и не совсем случайный человек, не способный изменить ход войны. Великолепна и подача истории: слегка циничная, но при этом честная и в то же время максимально эмоциональная — чтобы читателю казалось, будто перед ним настоящие сводки из горячих точек.

Правда, стоит отметить, что Либерти все-таки не солдат и на передовую специально

не лезет, поэтому экшена сравнительно немного. Но Грабб компенсирует это высочайшим качеством описаний, которые предельно точно воссоздают атмосферу **Starcraft**.

Встретятся игроки и с уже знакомыми по игре персонажами. В первую очередь речь идет о лейтенанте Керриган, будущей Королеве Клинок (именно ее портрет украшает обложку книги). Значительную роль в «Крестовом походе Либерти» играет и Арктурус Менгс (в игре — Арктурус Менгск). Его образ получился самым запоминающимся: с одной стороны, не вызывают сомнений его безжалостность и фанатичность, с другой, он один из немногих в этом романе, кто действительно пытается защитить человечество, пусть и весьма грязными методами. К чему они его приведут, рассказывать излишне — каждый, кто играл в **Starcraft**, это и сам знает. И уж, конечно, ни один фанат **Starcraft** не сможет остаться равнодушным, читая потрясающе точные описания до боли родных юнитов. Да и в целом мир представлен пусть и не в деталях, но весьма живо и притягательно.

Грабб, может, и не поклонник **Starcraft**, но перед началом работы над романом явно потратил много сил на знакомство с игровой вселенной. Впрочем, чего еще ожидать от игрового дизайнера, на счету которого настольная ролевая игра по миру **Warcraft**? В отличие от многих других игровых романов, «Крестовый поход Либерти» не просто использует знакомый нам антураж, но и достаточно близок к сюжету оригинальной игры, порой даже пересекается с ним. Грабб не занимается банальным пересказом известных событий, а дает взглянуть на них и на давно знакомых героев с нового ракурса.

Остальные книги серии еще не вышли в России, но по нашим ощущениям они получились хуже. С романом Грабба, представляющим собой практически законченную и самостоятельную историю, они связаны слабо, поэтому читать их необязательно.

Удивление вызывает лишь то, что «Крестовый поход Либерти» хоть и был написан по заказу **Blizzard**, но канонем не считается и относительно событий **Starcraft** должен восприниматься как апокриф (то есть разработчики на него могут не ориентироваться). Пусть и высочайшего качества.

■ ■ ■

Резюме: Даже если оценивать данное произведение без привязки к миру **Starcraft**, работа Грабба заслуживает высочайших похвал. «Крестовый поход Либерти» читается на одном дыхании и должен понравиться всем любителям хорошей боевой фантастики.

Оценка: ★★★★★



Дайте две.

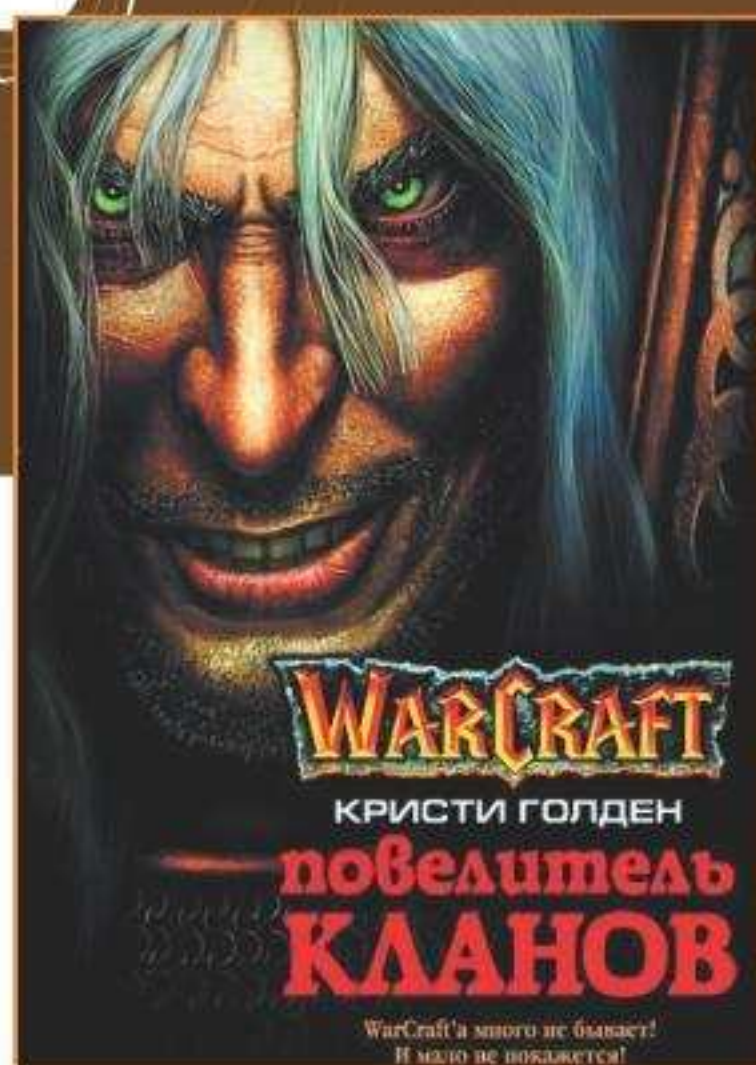


snowball.ru
ураганные боевики

NOVALOGIC
www.novalogic.ru

DELTA FORCE®
ПЕРВАЯ КРОВЬ

Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru, games.1c.ru, 1c@1c.ru. NovaLogic, NovaWorld и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.



- Жанр: Приключенческое фэнтези
- Автор: Кристи Голден
- Издательство: «Азбука-классика»
- Тираж: 7000 экземпляров
- Твердый переплет, 288 стр.

Фэнтези — жанр, полный штампов. Большинство из них благополучно кочуют из книги в книгу или, в нашем случае, из игры в игру. Люди должны быть доминирующей расой, а орки в большинстве случаев многочисленны, немьты и туповаты (но это не помешало им стать одной из самых популярных среди игроков рас). Орки вселенной **Warcraft** внешне совершенно ничем не отличаются от своих сородичей из десятков иных вселенных, но вот по характеру они совсем другие. Местные орки — это могучие и благородные воины, живущие в гармонии с природой. Превыше всего они ценят честь и доблесть. На стороне зла они сражались по вине

WARCRAFT: ПОВЕЛИТЕЛЬ КЛАНОВ

LORD OF THE CLANS (WARCRAFT, BOOK 2)

своего предводителя, заключившего союз с демонами. Если в первой книге мы наблюдали за тем, как Орду лишали последнего шанса одолеть Альянс, то теперь нам предстоит узнать, каково было оркам после того, как они потерпели окончательное поражение. Потеряв смысл жизни, да и само желание жить и бороться, орки превратились едва ли не в скот, который нещадно эксплуатируют победители...

Завязка «Повелителя кланов» стара как мир. Это очередная история из серии «свой среди чужих», пересказанная на новый лад. Сын вождя единственного клана орков, не участвовавшего в войне против Альянса, еще младенцем попадает в руки к людям. Приютивший его лорд Блэкмур сделал это отнюдь не по доброте душевной: он планировал превратить юного орка сначала в гладиатора, а потом в марионеточного правителя и обрести через него власть над остатками Орды. Естественно, этому не суждено случиться. Юный орк станет единственной надеждой своего народа найти себе достойное место в новом мире. Будущего героя люди нарекают благозвучным именем Трэлл (переводчики, похоже, не знакомы с первоисточником — в играх его звали Тралл) с весьма приземленным значением — раб.

Понимая, что ничего принципиально нового в такую историю привнести нельзя, Голден описывает возмужание главного героя весьма схематично. Нам показаны лишь несколько ключевых эпизодов из молодости и юности Трэля: урок владения оружием, гладиаторский бой, черная неблагодарность хозяина, побег. Вот и

все — борцы за свободу времени зря не теряют.

Всего главу назад Трэлл был покорным рабом, мечтал о благосклонности лорда Блэкмура, — но вот он уже среди немногочисленных орков, сохранивших гордость и ведущих безнадежную войну с Альянсом. А спустя еще несколько десятков страниц наш герой уже становится шаманом и ближайшим сподвижником знаменитого Думхаммера, который вновь поднял свой боевой молот для восстановления Орды. Прямо скажем, достоверностью тут и не пахнет. Да и неожиданными сюжетными поворотами Кристи Голден читателя не балует.

Однако не стоит быть к автору слишком строгими. Кристи Голден — писательница весьма умелая, набившая руку в нескольких межавторских циклах. В том, что «Повелитель кланов» получился довольно слабой книжкой, она виновата лишь частично. Изначально сюжет романа предназначался отнюдь не для воплощения в литературной форме. Как, вероятно, знают поклонники мира **Warcraft**, одно время разрабатывался одноименный квест **Warcraft Adventures: Lord of the Clans**, который должен был выйти еще в 1998 году, но до релиза так и не добрался. Тем не менее ставить на этой игре окончательный крест не стали — **Warcraft Adventures** могла превратить орков из априори отрицательной стороны в более или менее положительных персонажей, а такой сюжет рано или поздно бы пригодился. К тому же Трэлю еще предстояло сыграть немаловажную роль в **Warcraft III** и **World of Warcraft**.

Так что на долю Кристи Голден выпала лишь литературная обработка уже готового сюжета. Превратить сценарий игры в интересную книгу очень сложно, особенно с учетом того, что писательнице пришлось работать в сжатые сроки — книга была закончена всего за шесть недель, что также не могло не сказаться на ее качестве.

Роман «Повелитель кланов» можно посоветовать лишь самым большим поклонникам вселенной **Warcraft**, которые не желают упустить ни одной детали в истории этого мира. Тем же, кто предпочитает более качественную литературу, за этот опус лучше не браться — разочаруетесь.

Резюме: Даже не вторичная, а третичная книга. «Повелитель кланов» паразитирует как на популярности игры, так и на одном из самых распространенных в современном фэнтези сюжетов. Впрочем, откровенно провальных моментов в книге нет и потратить на нее пару часов свободного времени вполне можно — но только если под рукой нет развлечения получше.

Оценка: ★★★★★



В основу «Повелителя кланов» лег сюжет так и не вышедшей игры **Warcraft Adventures: Lord of the Clans**.

с **10** по **30** августа
сходи в кино и
обменяй билет на
бесплатный
интернет*



cafemax
РЕТ. ИНТЕРНЕТ-ЦЕНТРОВ

**И
Н
Т
Е
Р
Н
Е
Т

К
О
М
Е
Д
И
Я**

www.hottabych.net

{0TT@БЬ)Ч

в кинотеатрах с **10** августа

*Москва - во всех
интернет-центрах **Cafemax**
Питер - **Cafemax** Невский
www.cafemax.ru

премьера на
НАШЕСТВИЕ



НОВОСТИ

ОНЛАЙНОВЫХ ИГР



Всех приветствую. На нашей интернет-верфи произошли серьезные перестройки. Первая из них — тотальная смена дизайна, которую вы можете наблюдать прямо сейчас, читая эти строки. Внимание к онлайн-постоянно растет,

MMOG выходит все больше и больше, и мы решили реформировать рубрику согласно новым веяниям. Теперь она начинается с материалов, посвященных онлайн-играм. Сразу после новостного раздела притаились превьюшки, из которых вы можете узнать о готовящихся к релизу MMOG. Затем следуют обзоры вышедших тайтлов.

Обратите внимание, что по некоторым играм мы станем публиковать не одну, а две рецензии. Сначала, когда игра только вышла, появится небольшой (чаще всего страничный) обзор. Его задача — кратко рассказать, что представляет собой данный проект и стоит ли вообще обращать на него внимание. В таких статьях будет выставляться предвари-

тельная оценка. А затем, в следующем номере или даже через номер, когда мы изучим игру полностью (в случае с MMORPG на это уходит не менее месяца, а чаще всего больше), появится полноценный обзор, в котором тайтл разбирается, что называется, по винтику. Разумеется, вторая статья будет только по качественным играм.

Помимо рецензий и превью в рубрике также разместятся аналитические материалы о мире онлайн-игр в целом. Но и это еще не все. Практически каждый номер мы будем публиковать небольшие статьи о самых популярных MMORPG и онлайн-экшенах. Своеобразные мини-гайды на самые интересные темы — «PvP в Guild Wars» или «Макси-

мально быстрая прокачка в World of Warcraft». То есть из каждого номера вы сможете узнать что-то новое о своих любимых играх. Помимо «больших» проектов (MMORPG и онлайн-экшенов) мы будем делать статьи о браузерных RPG и MUD'ах.

Обратите внимание, что техническая часть бывшей рубрики «Интернет» никуда не делась, просто переехала в конец раздела. То, что раньше называлось «Новостями интернета», теперь именуется «События и факты» (подборка, кстати, будет еще более интересная).

На этом со вступлением все, отзыв присылайте как всегда на ящик internet@igromania.ru. Переходим к новостям онлайн-игр.

Алексей Макаренко

Многоликий Конан

Age of Conan продолжает обрастать все новыми и новыми подробностями. Из интервью одного из сотрудников Funcom Гаута Годэра (Gaute Godager), которое он дал порталу Shacknews.Com, стало известно, что AI монстров будет достаточно прост. Разработчики решили сделать ставку на скрипты. У каждого противника будет всего несколько вариантов поведения. По мнению авторов, сражаться с такими врагами куда интересней, чем с монстрами, которые неизвестно как себя поведут во время боя. «Узнаваемые тактики делают игру интереснее, а полная непредсказуемость губит ее», — заявил Годэгер. А вот поведение NPC будет довольно сложным, в его основе лежат алгоритмы, схожие с алгоритмами передвиже-

ния персонажей в TES 4: Oblivion. То есть маршрут перемещения NPC и совершаемые им действия зависят от десятков различных факторов.

Кроме того, Гаут сообщил, что путешествовать по миру игры можно будет не только на лошадях, но на мамонтах и даже на верблюдах. Причем скорость передвижения зависит от возраста животных и от умения главного героя управлять ими. Всего в игре запланировано более 14 000 различных навыков, из которых отдельно взятый персонаж сможет выучить не так уж много. Освоив несколько скиллов, герой должен выбрать одно из умений. Такая вот хитрая, но открывающая широчайшее поле для экспериментов схема.

И наконец, печальная новость для тех, кто ждет игру ради одиночного режима, который в несколько урезанном варианте будет представлен в Age of Conan. Годэгер обратил особое внимание, что в сингл можно будет поиграть, только зарегистрировав аккаунт в интернете. Правда, тут же оговорился: если вы не захотите играть в онлайн (то есть не внесете абонентскую плату), то опробовать одиночный режим все равно сможете.

Бесплатная сага

Ознакомительный период практически любой MMORPG обычно ограничен 5-10 днями: хочешь играть больше — плати.



Но к The Saga of Ryzom это правило больше не относится, отныне в игре есть область (остров Ruins of Silan), по которой новички могут путешествовать сколько угодно. Каких-либо ограничений на набор опыта и способностей тоже нет. Жаль только, что населен островок низкоуровневыми монстрами и прокачаться до серьезного уровня практически невозможно (за убийство монстров очень скоро начинают начислять крайне мало очков).

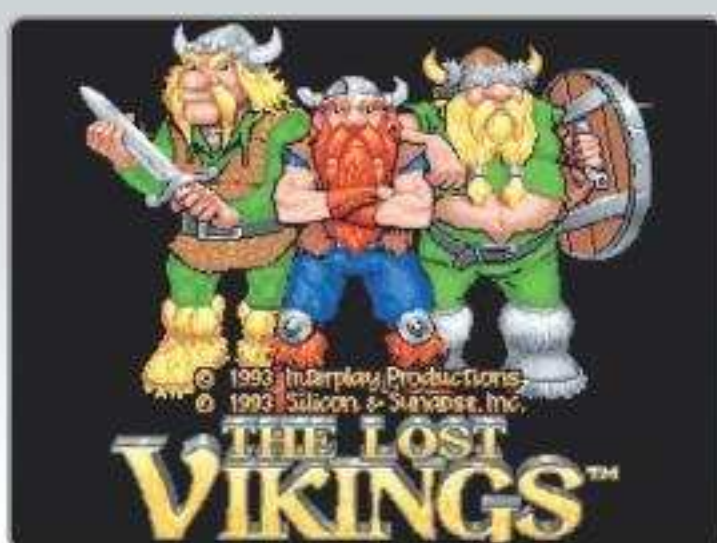
Скачать клиент игры можно с официального сайта — www.ryzom.com.

MMOG от Blizzard?

13 июня сайт www.f13.net опубликовал сенсационную новость: «Все бренды Blizzard станут MMOG». Сообщение тут же обошло весь интернет.

Но уже на следующий день Blizzard официально опровергла новость, заявив,





В недалеком будущем все (даже доисторические) игры Blizzard могут вдруг стать онлайнными.

и незаметно они выпустили ее на рынок, а теперь сами же удивляются — почему так мало игроков?

Впрочем, даже если бы релиз прошел с помпой, это бы мало что изменило. Dark and Light под завязку набита глюками и багами. По сути, нам выдали бета-версию и предложили заплатить за нее денег. Решение, безусловно, оригинальное, но стопроцентно гибельное. А жаль: игра обещала быть очень интересной.

Еще больше EVE Online

Появилась первая информация о готовящемся к выходу дополнении **EVE Online: The Path to Kali**. Напомним, что выходить оно будет несколькими частями, каждая из которых принесет в игру что-то новое.



Аддон добавит возможность производить на заводах оснастку для кораблей (Ship Rigging) и утилизировать их (Salvaging). Если раньше разрушенные дредноуты никак нельзя было использовать, то теперь никто не мешает закупать оборудование, а также извлекать из стальных монстров различные предметы и материалы для производства модулей — так называемые Rigs (на корабли T1-класса этих Rigs можно поставить два, а на T2 — целых три). Кроме того, захватив или разработав чертеж любого устройства (Reverse Engineering), вы сможете производить его самостоятельно. ■

что никаких анонсов, связанных с онлайнными играми по своим франчайзам, они не делали и в ближайшем будущем делать не собираются. Впрочем, формулировка была выбрана очень обтекаемая: с одной стороны, да, сказали, что новость не более чем «утка», с другой — не отрицали, что MMOG по **Starcraft**, **Diablo** и другим близзардовским «китам» когда-нибудь появятся.

Онлайновая Лара

Лара Крофт прокралась практически на все игровые платформы, лукаво улыбнулась киноманам с широкого экрана, но вот до интернета пока не добралась. Ни онлайнных экшенов, ни тем более MMORPG по вселенной **Tomb Raider** еще

не выходило. Впрочем, не исключено, что в скором будущем эта недоработка будет исправлена. Компания **Microgaming** подписала контракт с **Eidos Interactive** на разработку онлайнных тайтлов с участием мисс Крофт. С замиранием сердца ждем анонсов...

Мертворожденная RPG

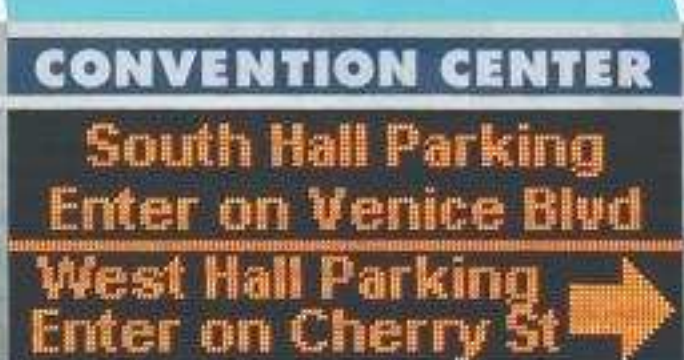
Релиз любой MMORPG, как правило, проходит достаточно бурно: реклама в прессе, на тематических сайтах и новостных порталах. Оно и понятно — иначе привлечь пользователей в новый проект невозможно. А если игра не наберет за первый месяц хотя бы 30 тыс. пользователей, разработчикам пора сматывать удочки — это провал.

Создатели фэнтезийной RPG **Dark and Light** (www.darkandlight.com) свою игру почему-то никак не рекламировали. Тихо

Осы в PlanetSide

Новость для всех поклонников **PlanetSide**. Разработчики добавили в игру новую боевую единицу Wasp («Оса»), которая представляет собой модифицированный Mosquito («Москит»), оборудовали ховеркрафт самонаводящимися ракетами и скорострельным пулеметом, но сильно ослабили броню. Получился отличный штурмовик, который можно использовать в рейдах по вражеским тылам и в составе малых штурмовых групп. Тактика игры в целом очень здорово поменялась.





E3 2006 ОНЛАЙН

ЛУЧШИЕ ОНЛАЙНОВЫЕ ИГРЫ E3-2006

Electronic Entertainment Expo. E3, E3, E3... Крупнейшая игровая выставка года, главное событие года, Мекка для всех работников индустрии и профильной прессы и буквально неисчерпаемый источник новостей. Периодически у нас создается такое ощущение, что E3 никогда на самом деле не заканчивается. Побывав в Лос-Анджелесе еще в этом мае, мы до сих пор продолжаем разгребать все эти горы исписанных блокнотов, гигабайты фотографий, метровые стопки визитных карточек и километры отснятой видеопленки.

В прошлом номере вы, должно быть, видели наш гигантский отчет по основным играм E3-2006, ну а сегодня — его логическое продолжение, по понятным причинам разместившееся в разделе «Игра в онлайн». Конечно, в Лос-Анджелесе показывали десятки (сотни — если считать всю местечковую азиатскую экзотику, которая никогда не появится на американско-европейском рынке) MMO-игр... Однако в этом репортаже мы остановились на четырех главных, по нашему мнению, онлайн-проектах E3. Четырех лучших, четырех главных и четырех решающих. Все эти проекты появятся в продаже уже в этом или следующем году, и именно между ними в ближайшее время развернется крупномасштабная война за лакомый кусочек рынка онлайн-развлечений. Они — главные игроки в этом секторе, они — наше с вами ближайшее будущее.

World of Warcraft: The Burning Crusade

Жанр:

■ Онлайн-ролевая игра

Издатель/Разработчик:

■ Blizzard

Дата выхода:

■ Осень-зима 2006

На текущий момент истории в мире глобальных онлайн-игр сложилась довольно забавная (и в чем-то поучительная, конечно) ситуация. С одной стороны, у нас есть жадные и амбициозные издатели, десятки MMO-проектов (из которых минимум восемьдесят процентов — высокобюджетные «фэнтезийные» онлайн-ролевые игры), отлаженные схемы по отъему у народонаселения денег и, казалось бы, неограниченные возможности для роста рынка... С другой стороны — у нас есть **World of Warcraft**, эдакая ктулха своего жанра, жуткий языческий тотем, к которому выстроилась очередь из шести (а по некоторым данным — уже шести с половиной) миллионов человек с зажатыми в зубах кредитками.

Исправные ежемесячные финансовые вливания сделали

свое дело. Если помножить 6000000 на сумму ежемесячной оплаты за пребывание в Азероте, то несложно подсчитать, что на своем нехитром балаганчике **Blizzard** ежемесячно зарабатывает чуть больше семидесяти миллионов долларов. Для справки: таких денег по современным меркам вполне достаточно на разработку трех-четырех AAA-игр уровня какого-нибудь **Oblivion** или на покупку всех российских игровых компаний оптом и не торгуясь. Такие дела.

Ужас ситуации состоит еще и в том, что в ближайший год-два у **World of Warcraft** не будет по-настоящему мощных конкурентов, а даже если и будут — то их все равно заметят только игровые критики: народ с невиданным упорством продолжает играть в **WoW**. Большинство современных MMO-проектов честно погибает в первый же месяц после начала продаж, а кроме «Варкрафта» более-менее хорошо себя чувствует только **Guild Wars** от безумных азиатов из **NCSoft** (по последним данным — уже два миллиона активных игроков), да и то только потому, что не требует помесичной платы. Так

что реалии сегодняшнего дня таковы: первый отдельный **WoW**-аддон под названием **The Burning Crusade** потенциально пользуется значительно большим спросом, чем все остальные игры в этом обзоре вместе взятые.

Если вы уже полгода (или сколько там) играете в **WoW**, давно дошли до потолка шестидесятого уровня и заканчиваете собирать эпический сет, то про **The Burning Crusade** знаете все уже без нас. Для всех остальных — краткий пересказ всего нами увиденного на E3. Итак: свежее анонсированная альянсовая раса драени оказалась еще страшнее, чем мы думали. Разработчики наградили их богатой

историей (противостояли нашествию Пылающего Легиона, люто ненавидят орков, по характеру мирные и созидательные — ну прямо индейцы), а также некоторыми небольшими расовыми бонусами. По замыслу **Blizzard** — драени абсолютно нейтральны в эстетическом плане и должны понравиться абсолютному большинству игроков. Вопрос — такие ли это самое абсолютное большинство извращенцы, что им понравятся хвостатые плешивые бегемотики с синей кожей и добрыми глазами, — остается пока открытым.

Далее — добавленный континент **Outlands**, в который можно проникнуть через портал, расположенный в **Blasted Lands**. Так как на новых территориях, по идее, должны будут толкаться те, кто уже достиг шестидесятого уровня развития, то новые территории будут действительно огромными. Чтобы быстро перемещаться по новому континенту, разработчики придумали специальных «маунтов» — жуткого вида седельных дракончиков, которыми можно управлять прямо в полете. Мы не беремся предположить, какой наступит бардак в воздушном пространстве, когда в воздух одновременно поднимутся шесть милли-



Вот вам, кстати, и показательный бой двух новых рас: драени (слева, если что) против кровавой эльфийки.



До законченного марсианского пейзажа этой картинке не хватает только шагающей шайтан-коробки с логотипом NASA.

онов человек, однако в застенках Blizzard-стенда на E3 нам удалось некоторое время полетать на одном из таких дракончиков — и можем сообщить: это действительно удобно. Единственное но: если вас не дай бог собьют в воздухе вражьи ПВО (или вы по какой другой причине выпадете из седла), то придется долго и мучительно лететь вниз. Понятно, что подобные падения в большинстве случаев закончатся летально.

Далее — расширенный до семидесятого уровня «левел-кап» подразумевает под собой и новые инстансы (сиречь — подземелья). Нам украдкой показали одно под названием Karazhan. По примерным прикидкам это будет, во-первых, самый большой инстанс в истории WoW, а во-вторых — самый сложный даже для тех, кто уже наострил бить Ониксию нахрапом и пробегать Molten Core меньше чем за час.

Во время объяснений подробностей о Karazhan из широких разработческих ртов то и дело доносилась фраза «end-game content», то есть круче уже практически некуда. На убийство одного босса у сыгранной группы из десяти человек будет уходить от двадцати до тридцати минут чистого времени, зато награда — самые-самые эпические шмотки, которые только видел виртуальный Азе-

рот... Господи, на что только не пойдут люди ради сомнительной кучки пикселей с несколькими фиолетовыми цифрами...

Продолжаем. С новой доступной в аддоне профессией — огранкой драгкамней — все просто: собираете камни, граните, добавляете специальных ингредиентов и затем с их помощью улучшаете некоторые вещи. Единственная сложность: чтобы сделать камень по-настоящему эффективными, их нужно вживлять в броню в строго определенных комбинациях, а чтобы собрать удачную комбинацию, придется, сами понимаете, сидеть не отрываясь от монитора два-три месяца реального времени.

И напоследок остального для кучи: десятки новых high-level-монстров, несколько сотен свежих квестов и, конечно же, шмотки, шмотки, шмотки... Все три дня E3 возле Blizzard-стенда толпились какие-то не-

вероят-

ные толпы гиков, которые во что бы то ни стало пытались расспросить местное население «о новых армор-сетах для паладинов», «фиолетовых посохах» и тому подобных моральных ужасах. Один невыспавшегося вида азиат утверждал, что он приехал на E3 из Южной Кореи специально, чтобы посмотреть на «изменения в эпическом PVP-ком-

плекте»... В общем, как бы то ни было, но все эти люди (а заодно с ними и мы) не успокоятся до самой осени, пока The Burning Crusade не появится в открытой продаже. До тех же пор: как только об этой игре появятся первые сведения — вы узнаете о них первыми.

P.S. Ну а если подробностей вам хочется много и прямо сейчас, то сообщаем, что на E3 нам, ко всему прочему, удалось сделать обширное интервью с Blizzard-людьми, так что, если все сложится хорошо, смотрите его уже в этом выпуске «Видеомании».

Age of Conan: Hyborian Adventures

Жанр:

■ Онлайн-ролевая игра

Издатель/Разработчик:

■ Funcom

Дата выхода:

■ Осень 2006

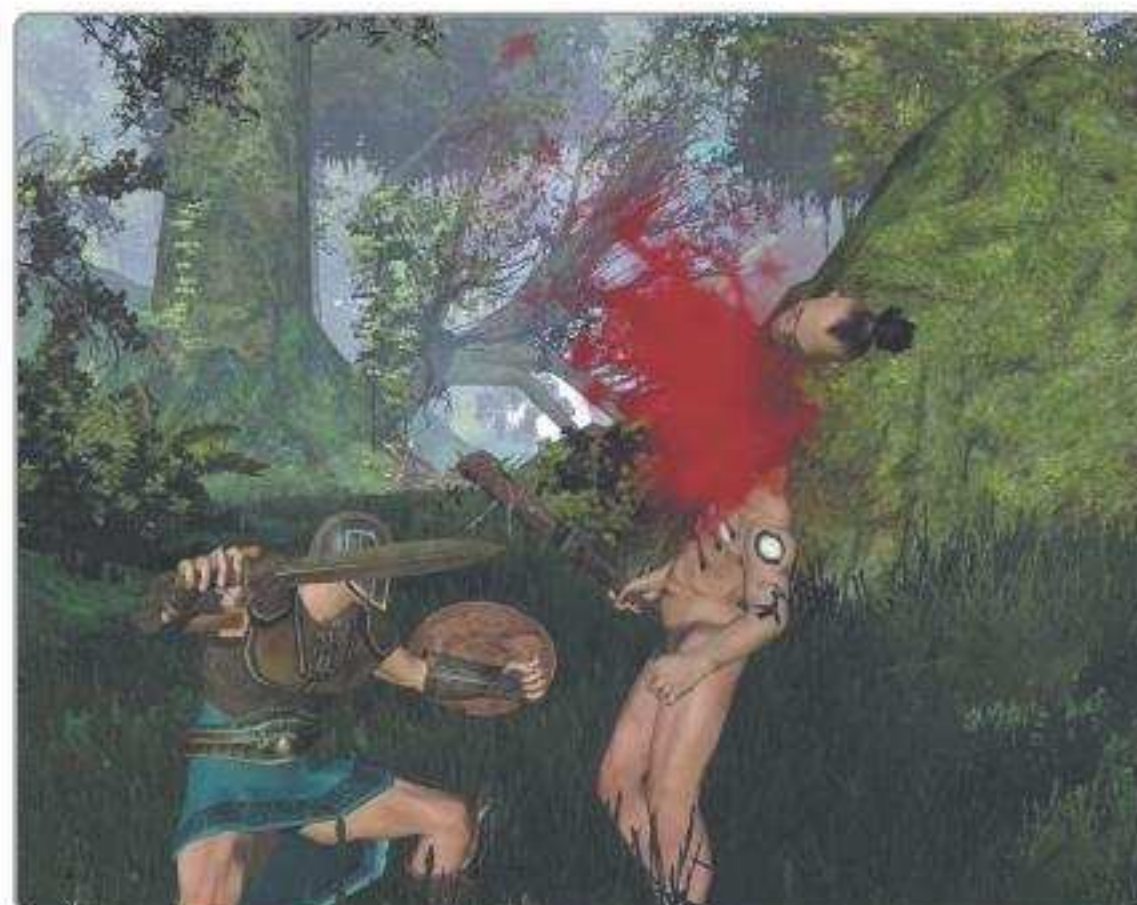
Age of Conan от наших любимых норвежцев из Funcom (из прошлого см. **Anarchy Online**, из последнего — **Dreamfall**) это как раз та редкая современная онлайн-игра, которая — а) хоть немного оригинальна; б) не похожа на **World of Warcraft**; в) без эльфов. Ну а крайне необычный сеттинг (мрачный псевдо-средневековый мир Конана — главного варвара планеты) и несколько любопытных геймплейных находок превращают Age of Conan чуть ли не в самый инновационный MMO-проект обозримого будущего. На E3 в темной Funcom-комнатушке персональную демонстрацию нам устроил Гаут Годгер — главдиректор проекта. И после всего увиденного можем смело сказать: впечатляет.

Мы начинаем игру в роли тщедушного гребца на варварской галере. Пока наш герой исправно машет веслом под барабанную дробь, параллельно происходит процесс генерации персонажа. Для справки: события Age of Conan захватывают ту часть истории Гибории, когда королевством правил беспощадный (но мудрый) варвар Арнольд Шварцнеггерович Конан, так что на выбор нам предлагается три, так сказать, «расы», самые активные на тот момент истории. Во-первых, это киммерийцы (дикий народец — соплеменники самого Конана), во-вторых — стигьянцы (мудрецы, волшебники и вообще цивилизованные люди) и, наконец, в-третьих — аквилоняне (не такие цивилизованные, как стигьянцы, но и не дикари вроде киммерийцев).

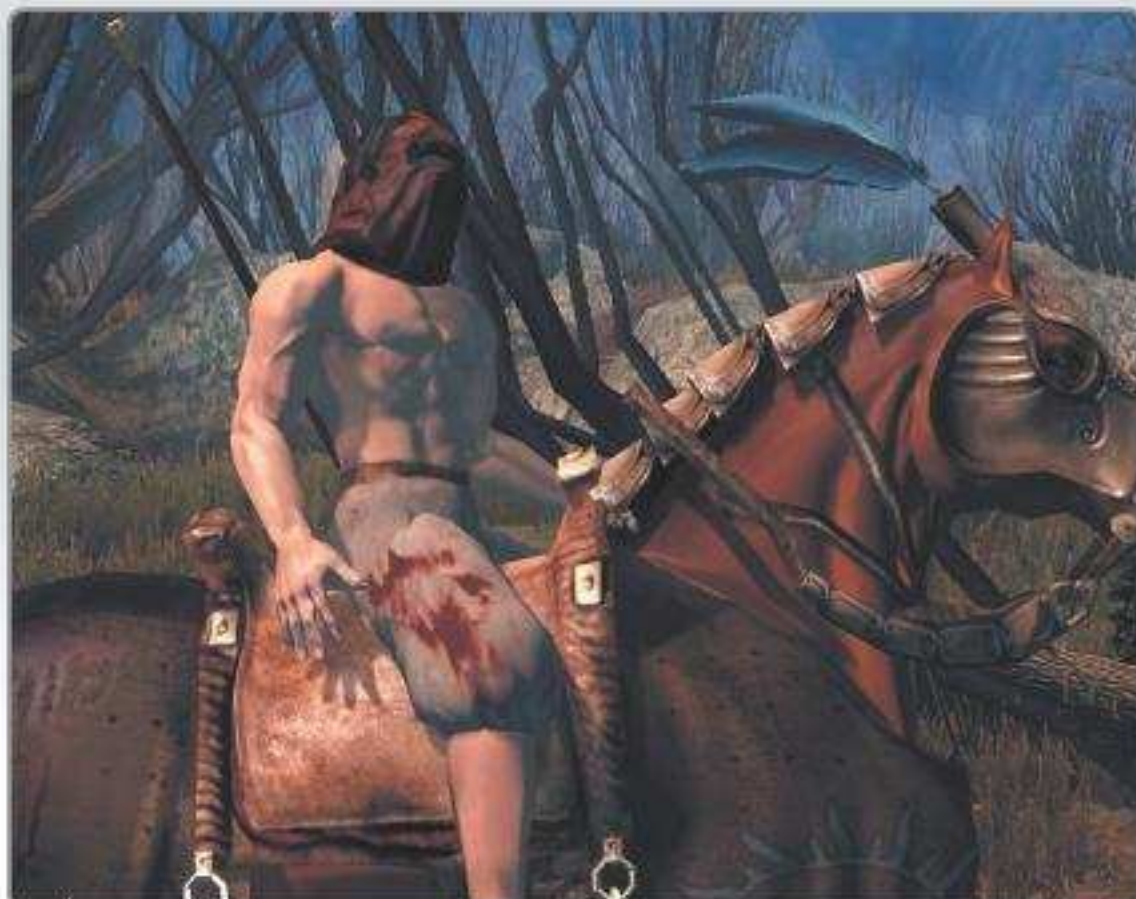
«Расы» — понятие, конечно, достаточно условное: все герои Age of Conan вообще-то вполне нормальные люди. Зато, с другой стороны, люди абсолютно друг на друга не похожие — в местном редакторе персонажей (который по навороченности и количеству функций не уступает людо-генератору какого-нибудь **The Sims 2**) можно легко сотворить хоть горбуна, хоть монгола, хоть, не знаю, двухсоткилограммовый мешок с костями.

На этой же стадии нужно определиться и с будущей профессией. Выбор, конечно, невелик и вполне стандартен — воин, священник, убийца (среди русского онлайн-комьюнити также известный под идиотским именем «рога») и маг. Впрочем, господин Годгер тут же пояснил, что по достижении двадцатого уровня развития мы сможем развить выбранную профессию в нечто более навороченное.

Кстати, кто еще не в курсе, на всякий случай повторим, что



Примерно таким же образом первые американские колонисты вели переговоры с индейцами.



✓ Между прочим, в Age of Conan доспехи можно надевать даже на лошадь. Сбор эпического сета, короче говоря, усложняется ровно в два раза.

первые два десятка уровней вы будете играть в Age of Conan не в онлайн, а... проходить одиночную сюжетную кампанию. И нет, избежать онлайн совсем не получится: подробности см. в сегодняшнем выпуске «Новостей» рубрики.

Закончив с генерацией и посмотрев полный драматизма ролик о том, как невольничья галера попала в шторм, напоролась на рифы и затонула, мы начинаем собственно игру. Оказавшись на непонятном берегу — с чистой головой (амнезия-с) и позорным первым уровнем, приступаем к исследованию окрестностей. Окрестности, надо признать, выглядят просто на ура: графика Age of Conan смотрится весьма и весьма на уровне, хотя к осени, когда проект наконец-то появится на полках, все это уже будет называться словом «средне».

Зато, с другой стороны, когда мы встречаем первого NPC, камера демонстрирует шикарные киношные ракурсы, из колонок раздается профессионально

озвученный монолог и вообще создается такое впечатление, что имеешь дело с какой-то художественно срежиссированной авантюрой, а не хардкорной онлайн-игрой про немытых варваров. На этом месте Мусье Годатер пускается в длинные объяснения о том, что «они все тут в Funcom хотели сделать так, чтобы Age of Conan от начала и до конца выглядел как дорогостоящий блокбастер». Для этих целей разработчики озвучили все диалоги, наградили NPC узнаваемыми именами, характерами и даже «липсинком», научили камеру совершать всевозможные голливудские движения, ну и так далее.

Послушав норвежских мудростей и едва освоившись с окружающей обстановкой, мы тем временем переходим к более активным действиям. Гаут с удовольствием демонстрирует главную гордость Age of Conan — боевую систему. Наш ободренный герой, устало взвалив на плечи увесистую дубину («где-то тут валялась»), шустро скачет в бли-

жайший лесок, где быстро натывается на первых врагов — лысых работяг в клетчатых килтах. Что происходит в дальнейшем несколько минут — словами буквально не описать.

Внешне все это напоминает какой-то безумный и крайне brutalный слэшер (Годатер подсказывает: «Когда будете писать, то можете сравнить с **God of War**»). Экс-гребец скидывает с плеча дубину и, красиво вращая поленом над головой, начинает неторопливо охаживать выскакивающие из-за кустов лысины. В процессе главгерой по-мужички ухает, а каждый удар ощущается буквально желудком: вражьи головы раскалываются с арбузным хрустом, кто-то из работяг уже смиренно лежит на земле, а некоторые, хватаясь за окровавленные конечности, с дикими криками катаются по песку.

Дальше — больше. Отняв у одного из злодеев меч (натурально — вышибив из рук!), наш бывший раб превращает банальную драку с оглоблями в какую-то и вовсе дикую резню. Ловкими движениями он аккуратно отрубает вражьи руки, подцепив кого-то на меч, проворно соскребает тело сапогом с клинка, а изловчившись, одним взмахом отсоединяет рабовладельческие головы от плеч. Вокруг в этот момент летают, что очевидно, всевозможные части тел и хлыщут кровяки, так что буквально через пару минут поле брани уже напоминает скотобойню.

И что самое главное — все это действие управляется как самый натуральный файтинг (во время демонстрации Гаут так и вовсе играл при помощи геймпада от Xbox 360). Здесь есть кнопки для атаки, кнопки для парирования ударов, кнопки для боевых поворотов/разворо-

тов и бесчисленное число всевозможных комбо. При том что в Age of Conan задействована абсолютно реальная физика, а персонажи не имеют привычки проходить друг сквозь друга и проваливаться в элементы ландшафта (Blizzard, это мы сейчас пеняем на World of Warcraft!), баталии выглядят как настоящий, неподдельный экшен, а не как противостояние генераторов случайных чисел, как это обычно бывает в MMO-играх. Кстати, если вы вдруг смените меч на лук, то игра и вовсе превратится в шутер: прицел посередине экрана, шкала силы натяжения тетивы, хедшоты — в общем, все как в лучших домах.

Далее — еще одна прелюбопытнейшая находка Age of Conan — конные бои. Заработав на персонального коня, ваш персонаж переходит на новую стадию развития и из беззащитного путника превращается в яростного всадника. В конно-развлекательный набор входят: срубание вражьи голов на скаку, brutalное затаптывание копытами и лихие рыцарские поединки с пиками.

Напоследок Годатер демонстрирует нам несколько эпизодов из широко разрекламированного «стратегического» режима игры. Это, напомним, когда бесчисленные толпы людей собираются в чистом поле и, вместо того чтобы бестолково биться стенка на стенку, разыгрывают натуральный... Warcraft! Кто-то главный (обычно старший в гильдии) с высоты птичьего полета руководит действиями остальных: приказывает, куда направиться тем или иным игрокам, некоторых объединяет в группы и формации (!), в каком направлении наносить основной удар и так далее. Мало того — этот самый главный параллельно занимается строительством ферм и заборов, посылает NPC-



✓ В мрачном мире Конана все разговоры обычно сводятся к обсуждению двух самых острых социальных вопросов: «что бы пожрать» и «кого бы убить».



✓ В местном редакторе персонажей можно при желании создать даже вот... например... Федора Бондарчука.

крестьян добывать ресурсы, возводит оборонительные сооружения и клепают в местных бараках AI-юнитов для поддержки основных живых сил. Играется в этом режиме, скажем так, необычно. Вроде стратегия не стратегия, но на классический MMO-геймплей все это похоже весьма отдаленно.

Гаут, впрочем, между делом разъясняет, что стратегическая часть Age of Conan будет нужна только во время войн между кланами и для прохождения особо важных «массовых» квестов и если некоторые игроки вдруг не захотят ощущать себя юнитами, то могут с легкостью подобные развлечения пропустить.

А теперь немного лирики. Проект — не вопрос — подает крайне большие надежды, небезосновательно планирует стать блокбастером и с удовольствием показывает зубы всем прочим игрокам рынка. Но как бы все это хорошо ни выглядело, ни звучало и ни игралось, наше сегодняшнее мрачное пророчество будет таким: у Age of Conan, как и у других MMO-игр с оригинальным сеттингом и необычным геймплеем, есть все шансы... получить десять-двадцать тысяч преданных поклонников и отбить 20% вложенных в разработку средств, а потом благополучно загнуться в течение года (среди похожих событий — см. наглядный пример **Auto Assault** — шикарной, инновационной, увлекательной игры, тотально провалившейся в продажах). Не поймите превратно — Age of Conan это очень, очень хороший и многообещающий проект. Но в мире победившего World of Warcraft (будь он, в конце концов, неладен!) таким играм дико сложно найти свое место под солнцем.

Впрочем, шансы на выживание и даже процветание у Hiborian Adventures все еще есть: буквально сразу после E3 уберкорпорация **Warner Brothers** выступила с официальным заявлением о том, что уже вовсю работает над новым фильмом по мотивам «Конана». Причем в продюсеры одного кино был приглашен не кто иной, как **Акира Голдсман** — человек, за чьими плечами уже есть опыт работы над «Кодом да Винчи», «Мистером и миссис Смит», а до кучи еще и оscarоносными «Играми разума». Короче, есть шансы на то, что фильм будет как минимум не дешевой, а как максимум — сезонным блокбастером. Все это хоть косвенно, но все-таки сможет привлечь дополнительный интерес к Age of Conan, а в перспективе — чем

черт не шутит — вывести его на какую-нибудь достойную позицию на рынке, где-нибудь между **Warhammer Online** и очередным азиатским чудом от **NCSoft**...

Tabula Rasa

Жанр:

■ Онлайн-ролевая игра/
Action

Издатель/Разработчик:

■ NCSoft/Destination Games

Дата выхода:

■ Осень-зима 2006

Кстати, о **NCSoft**. В этом году наши восточные братья выкатили на E3 линейку аж из — внимание — пяти (!) чисто онлайн-игр. Азиаты, короче, как обычно, — сумасшедшие. Если вам интересны детали, то на гигантском E3-стенде NCSoft устроили настоящее шоу и среди фокусников, факиров и людей с электрогитарами умудрились даже показывать некоторые игры. Среди прочих были: **Auto Assault** (дикое интересное, но, увы, пока что повсеместно проваливающаяся в продаже авто-RPG в постапокалипсическом сеттинге), **Guild Wars** (логическое продолжение **Guild Wars**, пока что второй по популярности MMO-игры в мире; подробности — в прошлом номере журнала), **Exteel** (игра, до глубины души поразившая Антона Логвинова, — некий фантастический шутер про то, как мангаобразные роботы жарят друг друга лазерами), **Aion** (крайне интересная фэнтези-RPG, логично развивающая идеи все той же **Guild Wars**), **Dungeon Runners** (еще одна, пока очень сырая фэнтези-RPG с парой интересных находок) и, наконец, **Tabula Rasa**.

Последняя нам интересна по нескольким причинам. Во-первых, эта игра, которая создается при непосредственном руководстве человека и космонавта **Ричарда Герриот**, автора — на ми-



Технически графика Tabula Rasa отстала от мировых стандартов минимум на год... Зато с другой стороны — стиль, дизайн, эклектика!

нуточку — культового сериала **Ultima** и первой в истории игр успешной онлайн-RPG **Ultima Online** (живой, кстати, до сих пор). Ну а во-вторых — из всей NCSoft-линейки Tabula Rasa выглядит самой, как бы это сказать, многообещающей.

Извольте подробности: итак, кругом у нас происходит сеттинг так называемого «альтернативного фэнтези» (то есть такого фэнтези, которое уже без пяти минут научная фантастика — с бластерами, джет-паками и, черт возьми, без эльфов!). По легенде мы становимся участником многолетней космической войны со злобными пришельцами: на тот момент, когда начинается игра, проклятые чужаки захватили большую часть галактики и теперь бой идет уже далеко не ради славы, а ради исключительного выживания. Вместе с тысячами других игроков нам придется вступить в неравный бой с инопланетной военной машиной и большую часть всего времени провести на самой что ни на есть передовой интергалактического фронта.

На E3 под руководством улыб-

чивого азиата с крайне нецензурной для российского уха фамилией мы немного постреляли в пришельцев, успели оценить динамику сражений и даже чуть-чуть побродили по одному из местных инстансов. Если вы до сих пор не в курсе, то в Tabula Rasa крайне сильно выражены action-элементы. Большую часть игры вам, как в каком-нибудь **PlanetSide**, предстоит бегать с бластером наперевес, совершать фигурные стрейфы, с видом от первого или третьего лица стрелять очередями по пришельцам, метать гранаты, вести снайперский огонь и совершать тому подобные нетипичные для MMO-игр вещи.

При этом, если ваши рефлекссы по какой-то причине оставляют желать лучшего, в игре предусмотрена куча полезных вещей вроде автонаводки, постоянного удержания цели на мушке (как в консольных шуте-



Десять минут мы как дети развлекались с огнеметом, пока вдруг не выяснилось что у ящер — иммунитет.





✓ Безобразие и произвол! Даже дети знают что кровь у инопланетных мутантов-инсектоидов должна быть исключительно зеленого цвета.

рах), непрерывного ведения огня по одной кнопке и так далее. Кстати, исход сражений далеко не всегда зависит от скорости реакции: во время перестрелок игра исправно ведет сложную бухгалтерию — рассчитывает параметры силы и рассеивающей мощи вашего оружия, перемножает все это на персональные скиллы, делит на уровень изничтожаемого монстра, короче говоря — совершает все стандартные RPG-расчеты.

Сам по себе мир Tabula Rasa будет существовать по тому же принципу, что и (приготовьтесь икать) **World of Warcraft**. То есть присутствует некая глобальная местность, по которой бегают все игроки, а параллельно с ней существует множество локальных сюжетных инстансов для команд из пяти-двадцати человек.

Слово «сюжетный» это вовсе не оговорка — дело в том, что каждое местное подземелье это, по сути, отдельная сюжетная зарисовка — с NPC, диалогами, сторонними квестами и тому подобными характерными для «офлайн-новых» ролевых игр вещами.

На E3 нам любезно продемонстрировали забег по одному из таких инстансов, населенному гигантскими насекомыми-переростками. Мы, измученные многолетними MMO-рефлексами, сразу же рванули бить и крошить инсектоидов, ворвались в самую гущу врагов, разрядили несколько магазинов, забросали все окрестности гранатами... и благополучно погибли под натиском превосходящих сил врага. На этом месте NCSoft-человек зачитал долгую лекцию о том, что инстансы в Tabula Rasa можно, конечно, проходить и нахрапом, но гораздо умнее и логичнее будет пройти для начала все сторонние квесты. Закусив удила, мы начинаем планомерный обход подземелья. Тут же выясняется, что оно, оказывается, густо заселено

NPC, которые параллельно выдают различные задания (пойди туда, взломай электрощит, вернись сюда, получи ключ, пойдешь снова туда). Неспешно выполняя все задания, подавляя локальные группки инопланетян и даже кое-где решая несложные головоломки (серьезно, головоломки! как в квестах), мы постепенно начинаем понимать суть всего происходящего.

Tabula Rasa это, оказывается, игра, в которой хоть иногда нужно использовать мозги, а не стрельательно-хватательные рефлексы. Разгадав под чутким азиатским руководством все паззлы, мы приходим к простому и изящному решению инстанса: вместо того чтобы оголтело изничтожать орды членистоногих пришельцев, можно поступить куда умнее — взломать несколько компьютеров, отключить блокировку дверей центрального ангара и вызвать на помощь небольшую армию вооруженного до зубов AI-спецназа. Просто, изящно, весело.

В целом Tabula Rasa оставляет исключительно приятные впечатления. Шикарная графика (мы не уточняли, но, судя по всему, где-то внутри игры бьется пламенное сердце модифицированного движка Guild Wars), быстрая динамика, интересная боевая система, а также большой упор на командную работу и «умные» решения. С учетом того, что все ближайшие конкуренты мертвы или почти мертвы (в **Anarchy Online** остались исключительно хардкорные фанаты, а **Star Wars Galaxies** уже год как дышит на ладан и вот-вот собирается испустить дух), а также принимая тот факт, что в ближайшее время более-менее пристойных онлайн-овых sci-fi-игр выходить не собирается, то у Tabula Rasa есть реальный шанс быстро занять пустующую нишу. Хитрый Ричард Г. всегда отличался умением чувство-

вать последние тенденции и предсказывать моду, так что не исключено, что мы имеем дело с будущим феноменом. Как, впрочем, не исключено, что о Tabula Rasa все забудут через три месяца после релиза. Онлайн-новый рынок он такой, знаете ли, непредсказуемый...

Warhammer Online: Age of Reckoning

Жанр:
■ Онлайн-ролевая игра
Издатель/Разработчик:
■ EA Games/EA Mythic
Дата выхода:
■ 2007 год

Друзья, это ничего, что мы снова про **World of Warcraft**? Сотни тысяч MMO-разработчиков по всему миру не могут спокойно спать, пока на свете все еще существует эта игра, однако хуже всего со сном обстоит, пожалуй, у сотрудников **Mythic Entertainment** — авторов всецело любопытной, но совсем не топовой онлайн-RPG **Dark Age of Camelot**. Задумывая симметричный ответ **Blizzard**, заручившись поддержкой **Games Workshop** (главного мирового производителя маленьких кусочков картона с картинками и пластиковых фигурок орков), «мифики» обзавелись лицензией на вселенную Warhammer и десять месяцев назад запустили в производственный процесс **Warhammer Online** — игру, которую можно спутать с WoW даже не на голубом глазу.

Чуть позже к этому празднику жизни подключилась и всеми любимая **Electronic Arts**, которая тоже очень тяжело переживает успех **World of Warcraft**, но в силу непонятно чего никак не может выступить с каким-нибудь достойным ответом. Заметив на E3 в общем-то неплохой франчайз, «электроники» действуют быстро, решительно и ритме хип-хопа: быстро покупают Mythic со всеми потрохами и лицензиями (новое название компании — **EA Mythic** — ха-ха!), вливают в проект какие-то невероятные миллионы (конкретные суммы, естественно, никто не называет) и в настоящий момент сидят буратиной над всей этой кучей и ждут, когда вложенные деньги дадут всходы.

А они, друзья, дадут — и еще как! Warhammer Online взял на вооружение главные **World of Warcraft**-фишки, сдобрил их для кучи фишками **Guild Wars**, помножил на опыт Mythic в создании неплохого PvP и накрыл сверху вполне современным графическим движком.



✓ Редакция «Игромании» не знает сколько нужно нажать внутренних комплексов, чтобы начать ассоциировать себя с таким вот персонажем.

Собственно, по графике и, как это обычно называют в пресс-релизах, «визуальной составляющей» World of Warcraft и планируется нанести первый решающий удар. **Blizzard**-игра хоть и держится молодцом, но ее движок морально устарел уже года два как. А вот Warhammer Online внешне выглядит просто потрясающе: все персонажи выглядят ну как живые — жуткие орочи физиономии снабжены лицевой анимацией и даже могут изображать различные эмоции, физический движок лицензирован чуть ли не лично у г-на Ньютона, а спецэффекты создаются людьми, которые буквально вчера еще работали в Голливуде.

Что же до, кхм, «визуальной составляющей», то дизайн окружающего мира настолько напоминает некоторые WoW-локации, что становится даже не смешно. На E3 нам показали покрытые снегом гномьи земли: все эти тропинки, петляющие между пасторальными елочками, замерзшие озера, массивные каменные статуи бородатых героев древности — но разрази меня гром, если главными источниками вдохновения Warhammer-художников был не Айронфорд энд окрестности. Тем не менее при любых упоминаниях Blizzard-игры сотрудники Mythic тут же делают сложные выражения на лицах и начинают на полном серьезе рассказывать об уникальности и неповторимости, о более чем двадцатилетней истории вселенной Warhammer, о тесном сотрудничестве с Games Workshop, о серьезной работе с литературными источниками и всеми возможными настольными вариантами «Вархаммера»... Короче, в заимствованиях не признаются.

Еще интересный момент насчет окружающего мира — он, как говорят разработчики, «будет адекватно рассчитан в плане интерактивного взаимодействия с игроками». Сия идиотская фраза означает буквально следующее: в процессе развития персонажа будет меняться и его внешний вид. Начиная тощим зеленым орченком, вы через пару уровней уже обзаведетесь самыми натуральными мускулами и начнете отращивать клыки, а ближе к левел-капу превратитесь в эдакий ходячий танк с двухметровым размахом плеч и кулаками размером с астраханские арбузы. Или вот другой пример «интерактивного взаимодействия»: в PvP-битвах вы можете, скажем, снимать с поверженных врагов скальпы или

срезать бороды, чтобы затем фигурно развесить трофеи вокруг своего пояса.

Геймплейные подробности: всего на выбор ожидается шесть рас, по доброй традиции разделенных на две враждующие фракции: «хорошую» и «плохую». «Хорошими» у нас будут люди, дварфы и высшие эльфы, а «плохими», соответственно, темные эльфы, орки и хаоты (эдакая ходячая могильная мерзость). С профессиями все сложнее: по словам представителей Mythic, игровые классы все еще находятся в активной стадии разработки, но, скорее всего, они откажутся от «чистых» классов как таковых. То есть в процессе игры мы наверняка сможем слепить из подопечного персонажа как и стандартный ролевой архетип вроде «воина», «мага» или «убийцы», так и некий гибридный класс, который, как обычно, умеет всего понемножку.

Еще из интересного: Warhammer Online собирается сделать очень мощную ставку на PvP (за что наверняка будет тут же запрещен в Китае). Для тех, кто не желает выполнять квесты, прокачиваться на кошках и крокодилах, а также «фармить» золото, разработчики продумывают обширную систему специальных массовых PvP-баталлий, за участие в которых игроки будут получать деньги, вещи и тому подобные призы. По заверениям Mythic, и PvP, и PvE-игроки окажутся в абсолютно равных условиях. Для первых предусмотрено обширное дерево квестов, что-то вроде «инстансов», и даже некое подобие сюжетной линии, для вторых — огромные поля для массовых ристалищ, дуэльные бои и все известные науке варианты «дефматча». В общем, уйти довольными, по идее, должны все.

Что касается боевой системы, то все, что мы видели на E3, находилось в настолько сыром состоянии, что делать какие-либо выводы пока еще рано.

Специаль-



С пропорциями в мире Warhammer всегда было несколько... нестандартно.

но по нашей просьбе Mythic-люди ставили на экране огромного орка с бородатым дварфом в рогатом шлеме и продемонстрировали одну из немногих оригинальных находок Warhammer Online — так называемую «мораль». Выглядит это так: в процессе обмена ударами над головами персонажей плавно заполняется полоска синего цвета. Как только ее значение доходит до 100%, персонаж тут же яростно пукает спецэффектами и в ту же секунду обрушивает на голову оппонента какой-нибудь мощный комбо-удар. Мораль, то есть зашкалила.

Что еще любопытно: Mythic утверждают, что для тех, чьи рефлексы находятся на среднедомохозяйном уровне, они придумали практически идеальную систему «автобоя». Наводите курсором на противника, нажимаете левую кнопку мышки и... и все. Ваш герой абсолютно самостоятельно машет мечом, совершает все комбо-удары, вовремя применяет спецспособности (их, кстати, можно вынести на тулбар внизу экрана, как... ну

вы поняли, как где) и чуть ли не самостоятельно отхлебывает из бутылочки с лечебным зельем. Вопрос — на кой тогда черт при такой системе нужны все эти фокусы с «моралью», «спецударами» и прочей хардкорщиной — остается пока открытым.

Подытоживая все увиденное: Warhammer Online выглядит крайне многообещающе, но очень сыро. Планы Mythic, конечно, большие и разнообразные — сделать необычную систему классов, хорошенько поработать над PvP, убить всех наповал красивой графикой и загнать народ в онлайн приманкой в виде Warhammer-лицензии. Однако из всего того, что мы увидели на E3, проглядывается пока лишь лощеный и очень дорогой клон все того же (злосчастного!) World of Warcraft. Получится ли из него что-то большее — судить пока рано. По предварительным данным, на обкатку концепции и правку деталей EA отвела Mythic еще один год, так что до следующей E3 в этой игре может измениться если не все, то очень и очень многое... ■



По опросам посетителей E3, орки из Warhammer Online оказались страшнее своих собратьев из World of Warcraft ровно на 86,42%.



ЖАНР
MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ
1C
РАЗРАБОТЧИК
NIKITA

ДАТА ВЫХОДА
2007 ГОД

Пока **Akella Online** спускает на воду локализованную версию **EverQuest 2**, а **Intelligent Soft** всю корпит над **Ragnesis Online**, в недрах компании **Nikita** идет работа над продолжением первой отечественной MMORPG — «Сферы».

До недавнего времени об игре не было известно практически ничего. Чтобы не оставаться в неведении, мы запустили в компанию профессионала, который выяснил много любопытного. В одном из ближайших номеров «Игромании» вас ожидает подробное интервью с создателями, а пока предлагаем совершить, так сказать, первое знакомство.

Базовая концепция

Вселенная второй «Сферы» мало похожа на мир первой части игры. Летопись гласит, что «Сфе-

СФЕРА 2

ра» берет свое начало в реальном мире: много лет назад старый монах обнаружил таинственный манускрипт, расшифровал его и начал обратный отсчет. Мир «Сферы 2» — Наатх — задолго до прихода сферян был заселен вампирами и людьми, которые, впрочем, недолго властвовали над природой. Пара легких движений, и вот уже мир погрузился в хаос, а большая часть суши стала радиоактивной. Почти все люди погибли, а вот вампирам удалось приспособиться к изменившимся условиям.

В государстве кровососов довольно долго правили князья, которые жестко контролировали своих подданных, не допускали междоусобиц и войн. На какой-то момент воцарилось спокойствие, но однажды отряд исследователей открыл портал в доселе неизвестное пространство. Так на земли вампиров пришли сферяне.

Разработчики пока не раскрывают детали развития персонажа, но обращают внимание на то, что большую часть времени придется уделить взаимодействию с другими игроками. Во главе угла — статус героя. Если вы не будете постоянно взбираться по социальной лестнице, то очень скоро жизнь станет тяжелой и опасной. В идеале — вскарабкаться на самую верхушку пищевой пирамиды, стать магистром одной из гильдий и оттуда управлять действиями других игроков. Но это, разумеется, под силу не каждому.

Довольно необычно реализованы в «Сфере 2» специальные умения персонажей. Если в большинстве MMORPG достаточно один раз нарастить навык до опре-

деленного уровня, то в Наатхе действуют иные законы. Чтобы скилл работал, его необходимо постоянно совершенствовать, иначе герой теряет опыт. Научились вы, например, скоростным атакам с одноручным клинком (или пистолетом — огнестрельное оружие в игре тоже будет), а потом перешли на двуручное оружие: через некоторое время придется заново осваивать фехтование.

При этом игроку очень важно на ранних стадиях развития героя определиться, какие именно навыки он будет развивать помимо основных (ловкость, харизма, сила и интеллект). Для нормального роста достаточно прокачивать 5-7 умений, а остальные — просто поддерживать на определенном уровне (участие в гильдиях тут может здорово помочь). Одиночке совершенствоваться на порядок сложнее.

Стратегия сфер

Но не тактикой единой (уровень партий и гильдий) жива вторая «Сфера», нашлось место и для стратегии: игрок может самостоятельно захватывать новые территории и контролировать добычу ресурсов. Для этого существуют специальные группы умений: производственные, добывающие и модификационные. Теоретически захватить землю и наладить производство можно и в одиночку, но в этом случае нужно быть готовым к тому, что придут «большие дяди», пару раз скастуют файербол в область печени и наложат свою волосатую лапу нажитое непосильным трудом. Так что развиваться лучше сообща. Впрочем, если вы волк-одиночка и не хотите вступать ни в какие гильдии, то и в этом случае для вас найдется немало интересного. Даже простой охотник может организовать партию из 5-8 игроков и прокачаться достаточно быстро. Вот только над набором умений придется немного поколдовать.

PvP в игре будет, но при этом игрокам разрешат биться практически на всей территории мира Наатх — исключением станут только несколько локаций. Для разрешения конфликтов в «Сфере 2» даже можно будет вызвать своего обидчика на дуэль. Пока непонятно, как разработчики собираются защитить новичков от кровавой резни, которую могут устроить продвинутые персонажи,

Коротко об игре

- 2 игровые расы, около 5 гильдий
- Большая карта с множеством природных зон
- Уникальная боевая система
- Дуэльная система PvP
- Специальные игровые бонусы для членов гильдий
- Крафтинг и контроль над ресурсами на захваченной территории
- Более 10 школ магии
- Управление социальным статусом (возможность стать магистром гильдии)
- Около 30 специальных умений
- Манипуляции с особым магическим полем, пронизывающим вселенную
- Влияние астрологических прогнозов на персонажа

но надеемся, что для этого предусмотрена система ограничений.

Еще одна крайне интересная особенность второй «Сферы» — взросление персонажа. Да-да, именно взросление. Сильный и умный герой виден издали, новичкам такого лучше обходить стороной. Разработчики тонко намекнули, что на внешность персонажа будет влиять еще и магическое поле Наатх, которым смогут управлять некоторые герои. Но что это за субстанция и как она будет работать, пока неясно.

■■■

Про «Сферу 2» пока известно крайне немного, но одно можно сказать точно. Даже если разработчики сделают из нее откровенный середнячок (впрочем, на лавры **Guild Wars** и **World of Warcraft** никто и не замахивается), игра найдет своего покупателя. Ведь русскоязычных MMORPG практически нет — даже после выхода **Ragnesis Online** и локализованного **EverQuest 2** спрос будет превышать предложение. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

MMORPG с необычной системой взаимодействия между игроками и с сильным акцентом на PvP. При этом — практически никакой связи с первой «Сферой».

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **50%**



Чтобы убить дракона, его надо сначала сковать заклятьями-ловушками.

Клиент игры ищи на диске журнала!

Игроков:

3 5 1 4 1 2 6 3
в мире

1 2 6 8 2 4
на raggame.ru

РАГНАРОК ОНЛАЙН™

<http://www.raggame.ru>

Самая популярная MMORPG в мире!



BATTLEFIELD 2: ARMORED FURY

- **ЖАНР**
ОНЛАЙНОВЫЙ ЭКШЕН
- **ИЗДАТЕЛЬ**
DIGITAL ILLUSIONS CE
- **РАЗРАБОТЧИК**
ELECTRONIC ARTS
- **ЦЕНА ИГРЫ**
\$9,99
- **АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА**
НЕТ
- **СКОРОСТЬ СВЯЗИ**
512 КБИТ/С
- **ТРАФИК**
ОТ 10 ДО 60 МБ/Ч
- **САЙТ ИГРЫ**
WWW.BATTLEFIELD2.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1.5 GHZ, 512 MB, 128 MB VIDEO
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 3 GHZ, 1.5 GB, 256 MB VIDEO

Battlefield 2 универсален, как швейцарский нож. Хочешь классического аркадного экшена — играй в оригинал. Желаете тактических перестрелок с террористами на небольших картах — покупай аддон **Battlefield 2: Special Forces**. Мечтаешь покатайся на танках и бронетранспортерах — бери бустер **Battlefield 2: Euro Force**.

Окучив практически все категории игроков, разработчики решили, что называется, подумать и о душе. Новый бустер **Battlefield 2: Armored Fury** не добавляет ничего кардинально нового в геймплей, но это бриллиант идеальной огранки. Три карты, каждая — произведение искусства. Шесть новых видов техники, каждый — мечта любого поклонника Battlefield 2.

Техника

Боевая техника в **Armored Fury** — это целая песня. Два сверхлегких вертолета **Little Bird** (OH-6A) и **EC-635** пилотируются одним бойцом и могут переносить на борту еще двух солдат. Вооружены мощными пулемета-

ми (пехоту выносят в мгновение ока, багги и джипы — за несколько секунд), которыми управляет пилот. Пассажиры, к сожалению, могут вести огонь только из штатного оружия, но тактика очевидна: один антитанк и один инженер превращают вертолет в летающую крепость.

Но это еще не все. Вертолеты оснащены мини-радарами, которые подсвечивают на карте противников (не только для пилота, но для всех бойцов вашей армии). Сильные стороны вертолетов компенсированы слабой броней: снайпер-одиночка уничтожает **Little Bird** с трех выстрелов. Как следствие — необходимо тщательно продумывать тактику полетов. Например, по краю карты пробираться к вражеским чекпойнтам («Тунгуска» уничтожает вертолет за три секунды) и захватывать их.

Во всех предыдущих итерациях BF2 авиация работала только по крупным целям. Мишенью обычно становились танки, бронетранспортеры, «Тунгуски» или вражеские базы. Выйти точно на маленькую маневренную багги или «Водника» было практически невозможно: высокая скорость не позволяла.

В **Armored Fury** такая возможность появилась благодаря штурмовикам **A-10 Warthog** и **Sy-39** (модернизированный **Sy-25**, он же «Грач»). С одной стороны, самолеты могут метко сбрасывать бомбы (всего час тренировок, и вы будете попадать в площадку 10 на 10 метров), с другой — срезать пулеметом любой легкий транспорт и пехоту. Расширение возможностей авиации заставляет в корне менять тактику противовоздушной обороны. В команде просто обязаны быть бойцы, постоянно дежурящие на «Авенгерах» и «Джигитах», а также группа, контролирующая ключевые точки на карте при помощи «Тунгусок» и M2A3 Bradley.

Остальная техника (вертолет **WZ-11** и истребитель **Fatan Q-5**, аналог «Миг-19») чего-то кардинально нового в тактику игры не добавляет.

Просторы

Карты **Armored Fury** гениальны: сделать лучше вряд ли возможно. Ночная **Midnight Sun** с большим количеством мостов, на которых удобно устраивать засады: три-четыре антитанка могут сдерживать целую колонну вражеской бронетехники. **Operation Harvest** — безбрежные поля, несколько деревенок и чекпойнты.

И, наконец, истинный шедевр: **Operation Road Rage** — карта, которую обсуждают на всех форумах по BF2 (некоторые покупают бустер только ради этого уровня). Выглядит она следующим образом: с севера на юг протянулась широкая автомагистраль, в самом центре расположена кольцевая развязка-эстакада (на ней чекпойнт). Слева и справа от дороги разбросаны заправки и автостоянки, на которых размещены дополнительные контрольные точки. Из техники

есть практически все, начиная от малых вертолетов и заканчивая самолетами-штурмовиками.

Одна из особенностей карты — на ней нет деления территории на «пехотную» и «танковую». На подавляющем большинстве BF2-уровней можно четко выделить области, где лучше сражаться на бронетехнике, а где — на своих двоих. На **Operation Road Rage** в любой точке все решает тактика, а от того, сидите вы в БМП или противите «пятнашку» в придорожном кювете, мало что зависит: пехоте всегда есть где укрыться.



Уже выставив итоговый балл **Battlefield 2: Armored Fury**, мы невольно задумались: а за что, собственно «восьмерка»? Ну да, отличные карты, да, шикарная техника — так это и в **Euro Force** было... Все дело в том, что предыдущие дополнения были тоже хорошими, но только поиграв в **Armored Fury**, стало понятно, каким мог бы быть **Battlefield 2**. Жаль только, что **AF** всего лишь бустер, а не полноценная игра. ■



Маленький **Little Bird**-снайпер уничтожает с трех выстрелов.



ДОЖДАЛИСЬ?

Идеальный подарок для поклонников Battlefield 2. Выверенный до мелочей геймплей, прекрасно сбалансированные карты, шикарная озвучка. Но все-таки это лишь бустер, нововведений очень мало.

ГЕЙМПЛЕЙ

- ★★★★★★★★★★ 8.0
- ★★★★★★★★★★ 7.0
- ★★★★★★★★★★ 8.0
- ★★★★★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

8.0

«ИГРОМАНИИ»

Dialup - доступ
NightSurf
неограниченный доступ:

00:00
09:30

\$4
неделя

\$14
месяц

Неограниченный доступ:

00:00 - 09:30

Дополнительный доступ:

09:30 - 19:00 - \$1/час

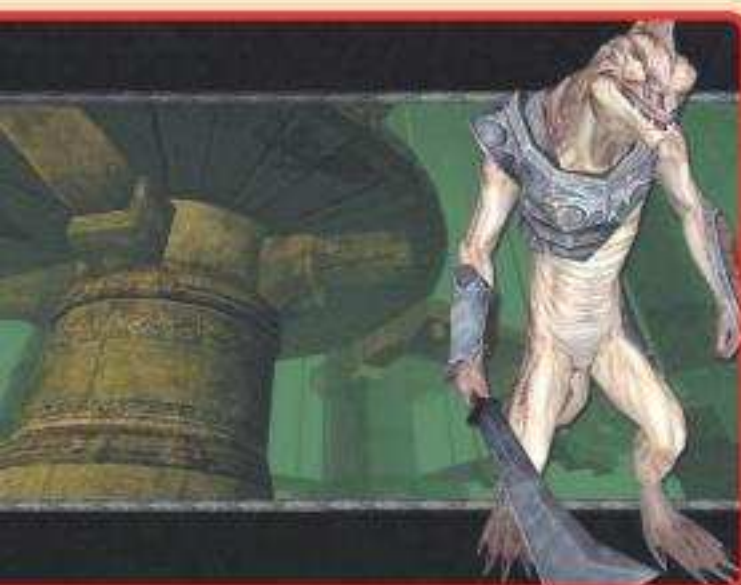
19:00 - 00:00 - \$0.5/час
(все налоги включены)

Бесплатно:

Почтовый ящик 20 Мб,
домашняя WWW-страница



ZENON N.S.P.
www.zenon.net
reg@zenon.net
(495) 956 1380



DUNGEONS & DRAGONS ONLINE: STORMREACH

- **ЖАНР**
ОНЛАЙНОВАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
- **ИЗДАТЕЛЬ**
ATARI
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ**
AKELLA ONLINE
- **РАЗРАБОТЧИКИ**
TURBINE ENTERTAINMENT
- **ЦЕНА ИГРЫ**
\$50
- **АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА**
\$14,95 В МЕСЯЦ
- **СКОРОСТЬ СВЯЗИ**
256 КБ/СЕК
- **ТРАФИК**
7-15 МБ/ЧАС
- **САЙТ ИГРЫ**
WWW.DDO.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1.5 GHz, 256 Mb, 64 Mb VIDEO
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2.5 GHz, 1 Gb, 128 Mb VIDEO

Тридцать лет назад родилась самая популярная в мире ролевая система — **Dungeons & Dragons**. С тех пор на ее основе вышло бесчисленное число модулей, книг и игр. Но вот серьезных MMORPG до сих пор не было. Релиз **Dungeons & Dragons Online** ждали с замиранием сердца. Игра вышла, и оказалось, что разработчики сдержали почти все свои обещания. Но смутное ощущение того, что нас где-то обманули, все же осталось.

Это очень хорошо...

Перенести D&D в онлайн, сделать из бумажной игры достойную MMORPG — этого хотели разработчики, этого ждали игроки. И вот мир готов — это Эберрон и город Стормрич. Есть готовый монстрятник, и даже внешний вид героев не пришлось выдумывать с нуля. Са-

мой сложной задачей стала адаптация правил. Походовой режим полетел в корзину, на его место пришел скоростной бой в реальном времени.

Увы, во время разработки потерялись престиж-классы, исчезли монахи и друиды, гномы сделали харакири, а полурасы и вовсе не были завезены. Впрочем, хватает обычных людей, эльфов, дварфов, халфлингов и извечных жителей Эберрона — големов Warforge.

Получилось здорово — все как в первоисточнике. Собрались герои в таверне Стормрича, сколотили организованную группу, подготовились, и вперед — окучивать монстров. Интересные квесты и подземелья, динамичные бои (десять-пятнадцать секунд на сражение — вполне реальная цифра), хитрые ловушки в духе «Индианы Джонса». Голос комментатора за кадром объясняет, что герои видят и слышат, как это и положено делать DM.

Даже жестко D&D'шное отношение к заклинаниям и лечению не может испортить удовольствия от уничтожения, скажем, дракона: здоровье и запас заклинаний можно восполнить только в таверне или в редких местах отдыха в подземелье. Каждый участник группы занимается своим делом — вор разыскивает и обезвреживает ловушки, варвар яростно шинкует противников, волшебники и колдуны рвут монстров в клочья, клирики и барды лечат, а рейнджер, притаившись за лестницей, втихомолку осыпает врагов стрелами.

D&DO — игра мирная, PvP здесь нет. Не нужно драться за монстров с другими игроками, подземелья генерируются в нужных количествах под каждую партию. И даже сражений за сун-

дуки в одной группе не бывает: все вещи равномерно распределяется между соратниками. Пещеры проходятся стремительно, и лишь иногда кто-нибудь ругнется по поводу неудобной системы выделения цели...

Так набирается уровень за уровнем. Но уже после четвертого начинаешь недоумевать.

...что пока нам плохо

Самый главный вопрос разработчикам можно сформулировать так: «А чем тут заняться?» Только игрок втянулся в групповую бой, начал расти, и вдруг перед ним вырастают стенки и потолок. Десять уровней можно набрать за неделю неспешной игры. А что же дальше? Подземелья очень похожи друг на друга: на стадии развития персонажа игрок проходит все их основные виды. Квесты тоже весьма однотипны. Обновления-модули не спасают положение, они появляются слишком редко. В D&DO

есть город, есть неплохая система подбора группы, подземелья, квесты, добыча из сундучков и монстров — но больше, к сожалению, нет ничего.

Такой текучки игроков, которая наблюдается в D&DO, нет, пожалуй, ни в одной другой MMORPG. Игра смертельно больна однообразием. Монстры неразумны, их очень легко обвести вокруг пальца, воспользовавшись недоработками игровой механики (exploit). Выучил тактику и всегда ей пользуешься. В других играх это целая проблема, а здесь — просто особенность. Все равно нет соревновательности, нет PvP.

При этом и претензий к разработчикам не предъявишь. Обещали подземелья? Они есть. Обещали игру в партии? Присутствует. Толпы монстров? Сколько угодно. Но целостного мира, увы, не вышло. Мы получили онлайн-ролевую RPG, в которой интересно провести две недели, максимум три, изучить особенности игры и забыть о ней. ■



✓ Большинство сражений в игре длится десять секунд — за это время умирает либо монстр, либо вся группа.



ДОЖДАЛИСЬ?

«Прекрасная, отличная демо-версия! Вот только при чем тут \$50 и ежемесячные \$15 за подписку?» — говорят тысячи игроков по всему миру и дружной гурьбой отправляются за новыми приключениями в другие игры.

ГЕЙМПЛЕЙ

- ★★★★★ 6.0
- ★★★★★ 8.0
- ★★★★★ 7.5
- ★★★★★ 8.5

РЕЙТИНГ

6,5

«ИГРОМАНИИ»



"Об этой игре можно говорить долго и со вкусом. Отан, какие логичные тут загадки, отан, какие замечательные у авторов стиль и чувство юмора..."

AG.RU



"Не так-то просто согнать в одной игре Blade Runner и King's Quest!"

«НАБУГАТОР»

"А как тут всё очевидно, какие тут логика! Я не знаю, где найти более интересное издание, чтобы перевести всю шутку шутки здесь, и что самое интересное, где так перевод, ни на что не уступающий оригиналу в юморе. Безошибочно, лучше и некуда."

AG.RU



Разработка: FUNCOM
адаптация и издание:
IC / snowball.ru

"Бесконечное
Путешествие"

03/2006



RAGNESIS ONLINE

ЧАСТЬ 2

жизнью. И именно в такие моменты выясняется, насколько разработчики детализировали игровую вселенную.

ВМАНУЛЯ Можно ли в игре строить дома, замки, какие-то иные сооружения?



[Куликов] Можно, но не каждому. Во-первых, строить разрешено только в столицах, во-вторых, это очень дорогое удовольствие. Те, кто готов раскошелиться (игроки-одиночки или целые группы), получают возможность выбирать разные варианты домов и планировки комнат. Ну а игроки победнее смогут арендовать дома и (на первых порах) комнаты в тавернах.

ВМАНУЛЯ Не получится ли так, что в итоге большинство игроков будет ютиться в типовых комнатухах?



[Куликов] Ни в коем случае. Вы можете обставлять комнаты по своему вкусу любыми предметами: мебелью, гобеленами, картинами, различными украшениями.

ВМАНУЛЯ Вы упоминали, что в игре будут замки. Чем они отличаются от домов и для чего нужны?



[Куликов] Замки имеют очень большое значение. Захватив замок, вы становитесь хозяином

острова, на котором он находится. Получить цитадель иными способами, видимо, будет нельзя. Только захватить. Само собой, в одиночку игроку с этим не справиться.

Каждый замок — это целый комплекс разнообразных строений: стены, ворота, храм, лавки торговцев, оружейная, казарма. Изначально построек немного, но владелец может покупать новые или улучшать уже имеющиеся. Каждое здание дает игроку или партии определенную возможность. Лавка торговца позволяет продавать товары, казарма снабжает замок дополнительными NPC-охранниками, а магическая сторожевая башня атакует врагов.

Сам себе кузнец

Крафтинг (создание предметов из исходных материалов) — один из столпов, на которых держится любая приличная MMORPG. При этом, если крафтинг хорош, то этого обычно не замечаешь, но вот если он плох, игра автоматически теряет множество поклонников.

ВМАНУЛЯ Как в Ragnesis Online выглядит крафтинг?



[Куликов] В игре есть несколько ремесленных профессий. Персонажи могут обрабатывать ме-

талл, кости, древесину, глину, делать микстуры и магические порошки, производить оружие и доспехи. Даже мебель при желании можно сколотить из досок.

Основные профессии делятся на производящие и добывающие. Скажем, рудокоп добывает руду и переплавляет ее в слитки, кузнец делает из них оружие и броню. В итоге игрокам-кузнецам не обойтись без рудокопов, так что придется искать с ними общий язык.

Заметьте, ничто не мешает игроку быть сразу и кузнецом, и рудокопом. Но чем-то все равно придется пожертвовать, ведь в игре есть ограничение на количество одновременно используемых профессий. Придется тщательно продумывать, что выбрать, кем быть и с какими персонажами выгоднее сотрудничать.

ВМАНУЛЯ Откуда берутся исходные ресурсы?



[Куликов] В зависимости от материала: руду добывают в шахтах, травы собирают на полях, древесину рубят... все предельно логично. Кстати, те же шахты можно приобретать в личное пользование и даже модернизировать их, чтобы приносили больше руды. Без волосатой лапы государства, кстати, тоже не обойдется: часть шахт принадлежат правительству, ими можно пользоваться за определенную мзду.

Теория взаимодействия

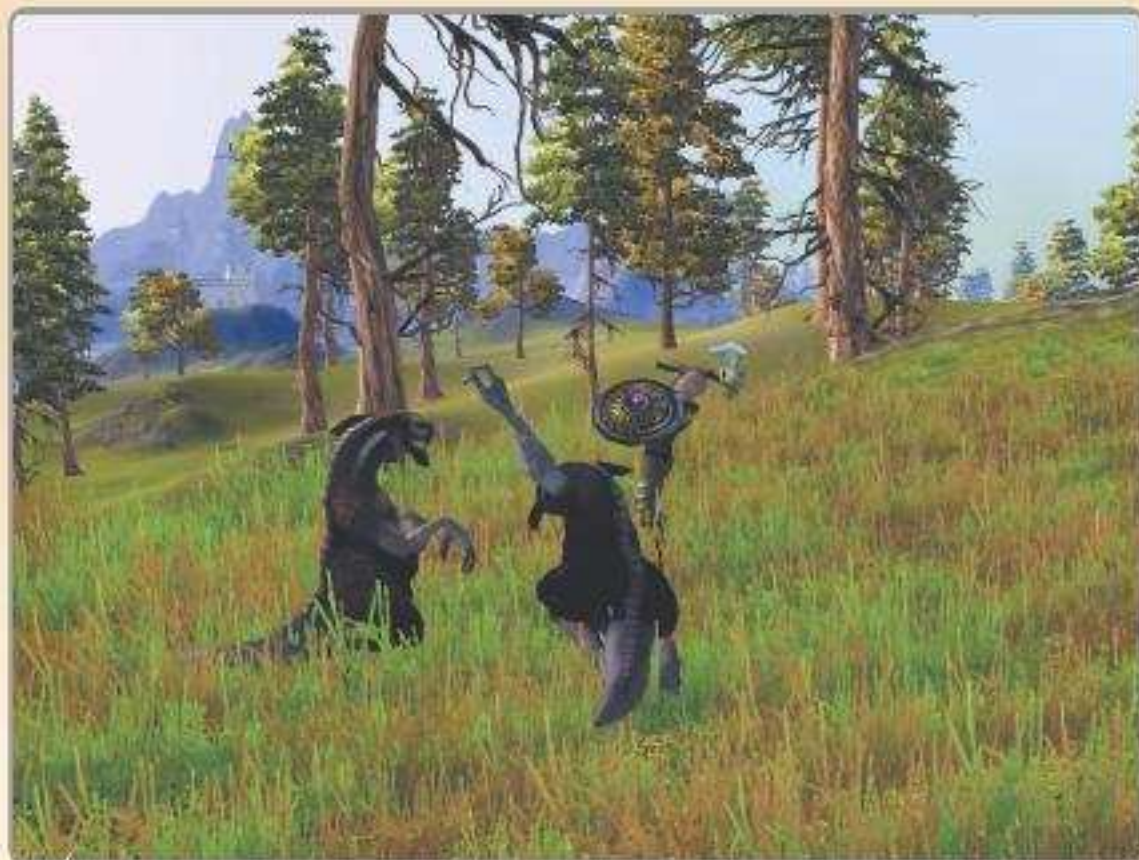
Для любой онлайн-игры важно, чтобы система эмуляции жизни была максимально проработана. Геймерам неинтересно шинковать монстров дню напролет или выслушивать заунывные диалоги NPC. Часто им хочется пожить простой человеческой



PvP в игре разрешен везде, кроме городов.



Кузнецы, состоящие в гильдии, могут выковать очень красивую броню.



Битвы с монстрами могут закончиться плохо для низкоуровневого персонажа. Особенно если противников несколько.



Большинство строений в игре выполняет определенную функцию. В таверне, например, можно подкрепиться.

Онлайновый социум

Один из самых важных элементов геймплея — взаимодействие игроков между собой. Давно прошли времена MMORPG, в которых объединяться можно было только в партии. Сейчас правят балом игры, где можно вступать в значительно более серьезные организации: кланы, альянсы, гильдии и даже королевства.

Вопрос Сколько игроков может одновременно объединиться в партию? Как это происходит? Есть ли лидер партии, или все соратники равны?



В Ragnesis Online будет целый ряд организаций, охватывающих различные аспекты жизни игрового сообщества. Основные — это группы или партии. В них можно вступать для выполнения сложных квестов или для прокачки (максимальный размер партии — 10 человек). Основать партию может любой игрок, именно он задаст правила распределения опыта, принимает новых участников и изгоняет проштрафившихся.

Вопрос Будут ли более крупные объединения? Ведь без них практически невозможно представить себе современную MMORPG.



Таких форм будет несколько. **Семьи** — чисто символические объединения людей. Для молодоженов будет введен ряд премиальных умений, которые мы пока держим в секрете. Обещаем, что сделаем обручальные кольца с надписями на память. Для многоженцев будут свои особенности, как положительные, так и не очень. Не останутся без внимания холостяки. Условия заключения браков, равно как и регистрация разводов, у разных народов будут свои и не всегда равноценные.

Гильдии — профессиональные организации, объединяющие игроков той или иной профессии. Причем не только ремесленников и торговцев — будут гильдии наемников, убийц, охотников, различных магов. Игроки смогут получать специализированные навыки и умения, брать задания для продвижения по карьерной лестнице. Ремесленникам разрешено использовать дорогие инструменты для производства редких предметов, покупать и сбывать артефакты.

Гильдия может претендовать на власть в конкретном регионе. Кстати, обратите внимание, что одновременно можно записаться в несколько гильдий, но только в том случае, если они не враждуют. Благодаря системе титулов, на одной территории персонаж будет, скажем, входить в правящую верхушку, зато в другом регионе окажется вне закона.

Вопрос Как обстоят дела с традиционными и самыми популярными формами объединений — кланами?



Будут и кланы. В конце концов, не зря ведь тот период истории, в который начинаются события игры, называется Эпоха Кланов. Мы уделили им много внимания. Главная цель кланов — захват власти на островах. Конечно, соклановцы могут заниматься многими вещами: от собирания трав до скупки недвижимости в столицах государств. Но стремление к власти и доминированию в мире изначально заложены в самой концепции этого объединения.

Мощь клана определяется его уровнем, который зависит от того, сколько очков опыта пожертвовали участники. Новые уровни открывают новые возможности. У каждого клана будут накидки с гербами, клановые дома, флаги, подземелья и шахты, собственные титулы и должности, будет право голоса в совете кланов отдельных государств и возможность выдавать квесты, создавать именные вещи, торговые точки. Особо активные кланы смогут попасть в историю Рagneзиса.

На турнирах будут выявляться сильнейшие игроки в разных состязаниях. Но главное достоинство клана — он может захватывать замки и получать в управление острова и их население. Продвижение своих людей к управлению государством — одна из прерогатив кланов. На более отчаянные и агрессивные объединения смогут силой захватывать власть. Также кланам разрешено вступать в альянсы, чтобы усилить свое влияние в регионе.

Вопрос Предусмотрены ли сражения между кланами? Как это выглядит? Что получают победители?



Сражения могут быть самыми разными: и политическое, и экономическое противостояние, но, естественно, без вооруженных столкновений никуда не деться. Предусмотрены сражения вне городов — обычные бои между несколькими игроками.

Сама концепция игры предполагает, что кланы будут сражаться за замки, которые у нас являются основными источниками власти. Принцип следующий: есть определенные дни, часы, во время которых можно подавать заявки на участие в штурме того или иного замка. У каждого замка — свой уровень. Клан, не дотягивающий до него, не получает разрешение на штурм. Если же с уровнем все в порядке, клан получает

флаг в руки, и — вперед! Тот клан, чей флаг к завершению штурма будет развевающимся над стенами замка, станет его полноправным владельцем.

Во время штурма замок может серьезно пострадать. Не исключено, что победа окажется пирровой: новый хозяин получит в свое владение живописные руины, которые очень сложно охранять, а отстраивать все заново — удовольствие не из дешевых.

Если клан контролирует несколько замков, он получает

Это сладкое слово PvP

Вопрос Разрешен ли у вас в игре PvP? Если да, то на всех ли территориях? Битвы проходят на аренах?



Да, PvP разрешен, но поединки в городе запрещены. На остальных территориях все регламентируется системой репутаций. У каждого игрока есть показатели, которые определяют отношение к нему NPC-стражей конкретной территории. В зависимости от этих показателей персонаж может быть как изгоем, которого активно разыскивают по всей стране, так и уважаемым гражданином. Репутация снижается, если нарушать законы, убивать, и поднимается, если совершать благородные поступки (какие именно, оговорено правилами).

Если вы оказались вне закона, жизнь у вас будет экстремальной, но при этом откроются новые возможности, в частности, целый ряд специальных квестов. В игре обязательно появятся «охотники за головами»: для них тоже есть специальные квесты. Поиск отдельных особо опасных игроков, возможно, будет вестись объединенными силами нескольких государств, во всяком случае, организации, которые занимаются такими проблемами, в Рagneзисе существуют.

На время прямых противостояний между государствами, кланами или другими организациями принцип изменения репутации будет несколько смягчаться. И, конечно, игроки смогут сражаться на аренах, более того, в каждом государстве предусмотрены свои сезонные турниры с призами.

шанс захватить власть в стране со всеми вытекающими отсюда бонусами и головной болью.

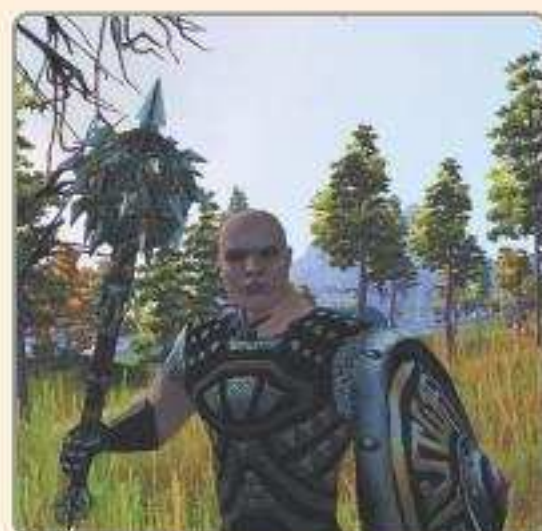
ВМАНУЛЯ Будет ли в игре «большая» политика?



Самое крупное объединение игроков — государство. В Рagneзисе их четыре, по количеству народов. Каждое занимает семь островов, на одном из которых расположена столица. Весь такой остров занимает огромный город с дворцом правителя, элитными районами, храмами главенствующих религий и множеством других строений.

В игре предусмотрены две принципиально разные формы правления: президентско-парламентская и парламентско-президентская. Разница в распределении полномочий между игроками, которые получают места в правительстве.

В обычной ситуации монарха и правительство выбирают граждане страны голосованием. Зву-



Чем мощнее оружие, тем более грозно оно выглядит. Всегда можно прикинуть, стоит ли связываться с противником.

чит это, конечно, очень современно, но никаких бюллетеней не будет, все несколько проще и с привязкой к реалиям Рagneзиса. При этом в каждой стране свои формы правления и своя специфика, которые напрямую зависят от культуры того или иного народа, от их обычаев.

Есть возможность насильственной смены власти. Очень многое будет зависеть от отношения к действующему правителю со стороны народа. Чем оно лучше, тем сложнее получить «лицензию» на штурм замка и тем сложнее будет произвести переворот.

Дела технические

В завершение обратимся к техническим вопросам. MMORPG может иметь сколько угодно гениальный сюжет, продуманный сеттинг и выверенный геймплей, но если она потребляет 100 Мб в час, нещадно тормозит на топовых компьютерах, а абонентская плата равна месячной зарплате рядового пользователя, толку от нее не будет.

[Игромания]: Сколько будет серверов? Сколько игроков сможет играть одновременно на одном сервере?

[Сергей Куликов]: Точное количество мы определим после бета-тестинга. Пока планируем использовать кластерную систему, при которой на одном сервере сможет играть от 30 до 50 тысяч игроков. Сколько будет серверов, зависит от общего числа пользователей.

ВМАНУЛЯ Сколько трафика потребляет Ragnesis Online? Какой компьютер и какая связь понадобятся для нормальной игры?



В активной зоне трафик клиента будет в районе пяти мегабайт в час. **[Куликов]** Требования к компьютеру такие (они не окончательные): процессор 1,7 ГГц; 512 Мб оперативки, видеокарта — Radeon 9600 (это минимум) и выше. Для установки Ragnesis Online затребует 7 Гб свободного места на диске.

ВМАНУЛЯ Как вы собираетесь распространять игру?



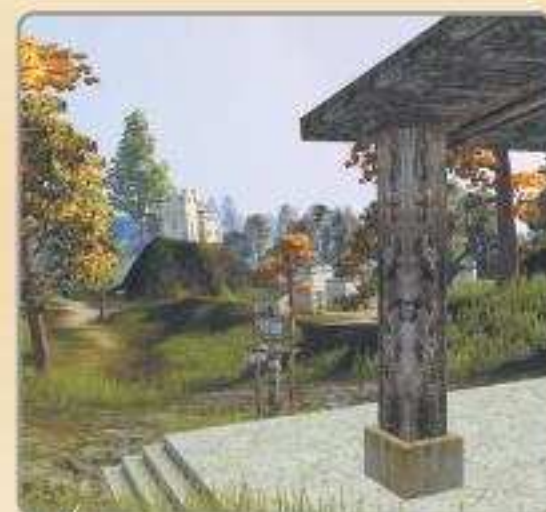
Эксклюзивные права на распространение игры на территории СНГ принадлежат украинской компании «Лаки Софт». Она будет заниматься распространением игры по оригинальной схеме, специально разработанной для продвижения MMO-игр. На данный момент это все, что мы готовы сообщить о распространении в СНГ. Более подробно об этом мы расскажем ближе к релизу.

ВМАНУЛЯ Будет ли абонентская плата? Какая именно?



Будет. Для стран СНГ значительно ниже, чем на мировом рынке. Мы заинтересованы в том, чтобы игра была доступна самой широкой аудитории.

ВМАНУЛЯ А кто будет издавать Ragnesis Online за рубежом?



Поселения в игре могут принадлежать либо одному пользователю, либо целому клану.



Авторские права на игру принадлежат компании Intelligent Soft LLC, входящей в состав инвестиционного холдинга US ICN Holding, куда также входит и еще одна компания — 1GPN Corp. Она-то и будет зарубежным издателем. Так что игра с самого начала разрабатывается для международного рынка.



Ragnesis Online — проект необычный. С одной стороны, мы с некоторым недоверием относимся к российским MMORPG: ни одного онлайн-хита (или даже просто хорошей игры) мирового уровня у нас пока не было. С другой — «Рagneзис» может оказаться первой ласточкой.

От прогнозов пока воздержимся, но будем внимательно следить за эволюцией игры. Как только появится возможность оценить геймплей (скоро начнется бета-тест), мы незамедлительно расскажем вам, как играется в Ragnesis Online. ■

Российские MMORPG: есть тут кто живой?

ВМАНУЛЯ Бытует мнение, что выводить на российский рынок крупные онлайн-проекты сегодня нерентабельно. Какую бы качественную игру ты не сделал, все равно останешься в проигрыше: для нее просто не будет рынка. Считается, что разработка и издание MMORPG — это некий вклад в будущее, попытка сформировать этот самый рынок онлайн-игр и застолбить себе на нем место. А как считаете вы? Планируете ли серьезно заработать на своем проекте?



Один-два года назад так и было. Сейчас экономика России выходит на новый уровень. Это проявляется и в ускоренном развитии коммуникаций, и в росте доходов населения, что создает техническую и экономическую базу для рынка MMO-игр.

Кроме того, на фоне стабильного снижения продаж PC-игр во всем мире онлайн-рынок бурно растет. Не остались в стороне от этого процесса и российские издатели. На КРИ-2004 представитель «Буки» на вопрос о том, собирается ли их компания издавать MMO-игры, ответил, что они

присматриваются к этому перспективному рынку, но пока не готовы активно работать на нем. Распространение таких игр требует особенной маркетинговой политики.

И вот спустя всего два года сразу два российских издателя выходят с предложениями MMORPG на российский рынок: «Бука» и «Акелла». Причем у «Акеллы» онлайн-игры выделены в отдельное направление, которое определено как наиболее перспективное. Вопрос вывода на российский рынок крупных онлайн-проектов уже не стоит. Они уже здесь. Мы считаем, что 2006 год — год взрывообразного начала распространения MMORPG в России.

Сейчас важно другое: возможность разработки отечественных MMORPG. На КРИ-2006 уже были представлены такие проекты. Но, к сожалению, пока что у издателей нет средств для разработки MMORPG мирового уровня. Они не готовы рисковать такими объемами денег ради еще не раскрученного рынка. Поэтому первыми (если не считать отечественной «Сферы») у нас появились локализации мировых хитов. Это нормально: используются чужие вложения в раскрутку мирового тай-

тла. Риск минимален. Но в ближайшие два года от такого подхода откажутся, ведь основную прибыль издатель получает от собственных игр. В России и на Украине хватает профессионалов, которые могут создавать интересные и конкурентоспособные MMORPG.

С нашей точки зрения, к 2008 году в России рынок разрастется, и обязательно выйдет несколько отечественных проектов высокого уровня. Другое дело, что к этому времени в мире количество таких игр будет исчисляться сотнями, конкуренция усилится.

Проблема отечественных разработчиков еще и в том, что онлайн-проекты делаются от 2,5-3 лет и более. Чтобы завоевать свою часть российского рынка и получить прибыль, уже существующим командам нужно было стартовать проекты вчера или, по крайней мере, сегодня, ведь завтра это сделать будет гораздо дороже и сложнее.

Наша команда выявила эту тенденцию более двух лет назад. Поэтому мы считаем, что у нас есть реальный шанс создать игру не только оригинальную и интересную, но и прибыльную.

=SAS=

СПЕЦНАЗ ПРОТИВ ТЕРРОРИЗМА



Кто рискует, тот побеждает!



© 2006 «Davilex». All rights reserved. © 2006 «GFI». All rights reserved.

© 2006 «Руссобит-Публишинг» Все права защищены.

www.russobit-m.ru. Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/. Розничная продажа в магазинах фирмы



DAVILEX



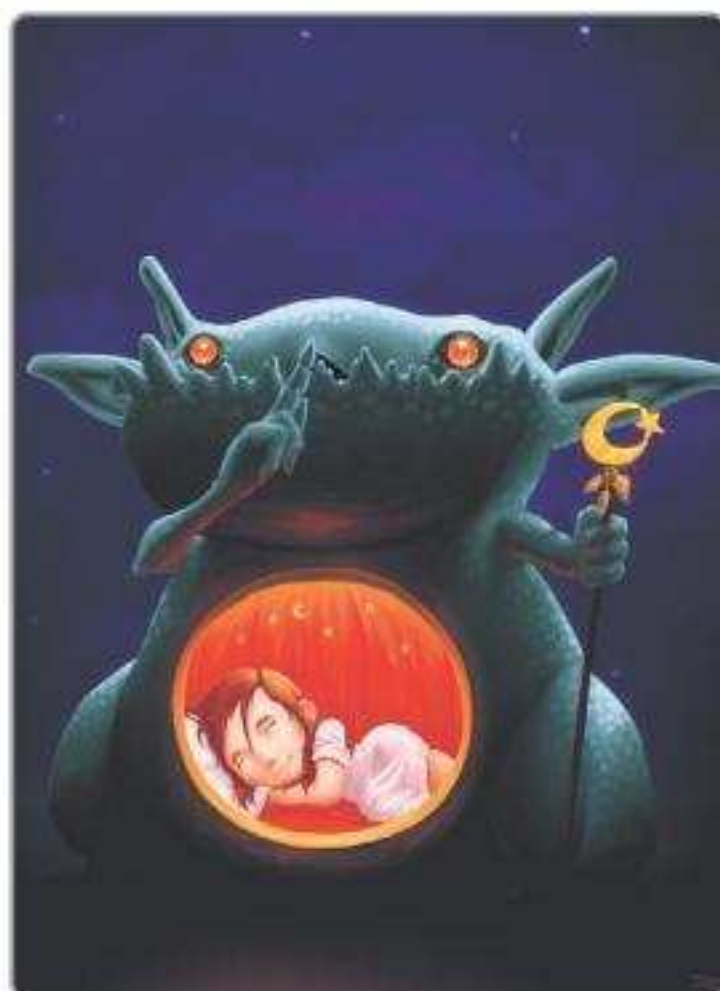
М.Бигло

ИНТЕРНЕТ

СОБЫТИЯ И ФАКТЫ

Уволен за сон

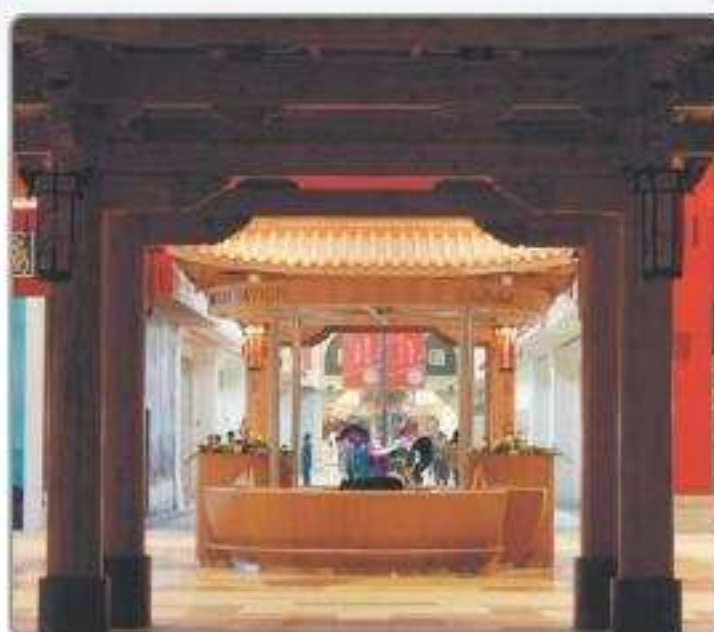
За что могут уволить с работы? За прогулы, растрату, нежелание трудиться на благо компании. Одному сотруднику американского провайдера **Comcast Corp.** сильно не повезло. Его уволили за... сон на рабочем месте. И ладно бы за регулярное «давление на массу», так нет же, всего-то раз и задремал.



Дело было так. Брайан Финкельштайн, житель Вашингтона, обнаружив, что у него кончился интернет, позвонил в службу поддержки провайдера и вызвал специалиста на дом. Специалист приехал довольно быстро, и Брайан оставил его наедине с компьютером, а сам пошел убираться в подвале. Каково же было его удивление, когда, поднявшись к себе наверх, он обнаружил сотрудника поддержки мирно похрапывающим на мягком диванчике рядом с системным блоком. Брайан быстро расчехлил свою видеокамеру и заснял спящего работягу. После этого разбудил его, заставил исполнить свой рабочий долг, расплатился, наживил программу видеомонтажа, наложил на видео песню группы **Eels** «**I need some sleep**» и выложил ролик в интернет, не забыв упомянуть, в какой компании работал соня.

В течение нескольких дней видео просмотрело около полумиллиона человек, и многие из них оставили соответствующие комментарии на форуме Comcast Corp. Руководители фирмы схватились за сердце и попросили сотрудника написать заявление «по собственному желанию». Перед пользователями же публично извинились.

Цензура в Китае



Власти Поднебесной продолжают всеми возможными способами контролировать активность интернетчиков в Китае. Отлично понимая, что интернет — чуть ли не единственная щелочка, через которую жители страны могут общаться с внешним миром, законники придумывают все новые и новые способы, чтобы перекрыть и эту лазейку. И вот — новый шлагбаум на пути правды и гласности. Теперь с территории Китая нельзя воспользоваться крупнейшим поисковиком **Google**. Доступен только локальный вариант **www.google.cn**, все результаты поиска на котором подвергаются жесточайшей цензуре.

Google заходит с тыла

И снова о Google. Количество судебных исков в адрес этой компании буквально зашкаливает. За последний год вошло в моду вызывать гугловцев на ковер правосудия по каждому удобному и неудобному поводу.

В конце концов Google это надоело, и они решили перейти в контратаку.

Не успел Марк Робертс из Калифорнии припугнуть Google иском за то, что они исключили его сайт по продаже энергетических напитков из рейтинга, как тут же получил от гугловцев встречный апперкот. Робертсу пригрозили, что если он вздумает обратиться в судебную инстанцию, то на него самого подадут в суд по так называемой SLAPP-норме. Она была введена в американское законодательство специально для того, чтобы оградить организации от тех скандалистов, которые наживаются на бесконечных судебных тяжбах.

Урезонив господина Робертса, гугловцы тем самым предупредили еще сотни подобных обвинений со стороны владельцев порталов, чьи адреса были удалены из поиска по самым различным причинам. Воистину, лучшая защита — это нападение.

Сексуальная онлайн-революция

Интернет потихоньку проникает во все сферы нашей жизни — от работы до развлечений. Интимная сфера — не исключение. Мы уже не говорим о всевозможных сайтах знакомств и порталах свиданий. Речь о сублимированном варианте половых отношений — о виртуальном сексе, который с каждым годом все молодеет. Все более юные интернетчики начинают интересоваться веб-клубничкой.

Сайт **My Child Online** и один из крупнейших голландских провайдеров **Royal KPN NV** провели исследование, насколько подростки Голландии интересуются интернет-сексом. Результаты, мягко говоря, впечатлили. Из более чем десяти тысяч опрошенных пользова-



телей секс по почте и ICQ практиковали около 30% подростков. Впрочем, следует отметить, что больше чем половине пользователей этот опыт не очень-то понравился. Грязные шуточки партнеров и разного рода домогательства надолго отваживают молодое поколение от виртуального секса.

Тем не менее факты налицо. Во-первых, виртуальным сексом занимаются те, кто еще и настоящим-то никогда не занимался. Во-вторых, по мнению сотрудников сайта My Child Online, виртуальная любовь заметно снижает интерес людей к любви настоящей. Вот такие печальные выводы.

Не пущать или разрешить?

Отношение взрослого поколения к интернетизации молодежи напрямую зависит от страны проживания. Если выход в Мировую паутину в данном регионе налажен давно, то, скорее всего, взрослые спокойно отнесутся к стремлению своих чад вырваться на просторы Сети. Если же интернет пришел в страну недавно, родители будут всеми силами оттащить детишек от экранов мониторов. Их логика вполне ясна: что такое интернет, они не в курсе, поэтому стараются держать подрастающее поколение подальше от всего неизвестного.

Исследование, проведенное агентством **Common Sense Media**, наглядно показало, что в США (где интернет появился очень давно) подавляющее большинство родителей несколько не беспокоится о том, что их дети проводят много времени в Сети. Напротив, более 70% из них довольны тем, что их чада приобщаются к новым технологиям.

Правда, при этом практически все родители считают, что необходимо контролировать, какие именно сайты посещают дети и сколько времени они там проводят. Одно дело, если сынок или дочка читает в Сети умные статьи или режет в развивающие компьютерные игры, и совсем другое, если он (или она) шастает по XXX-сайтам и сидит в чатах сомнительной тематики.

Блог ценой в миллион

Способы общения в Мировой паутине постоянно меняются. Еще вчера балом правили чаты и форумы, а сегодня у руля блогеры. Именно в них обсуждается самое интересное, актуальное, животрепещущее. И как любое популярное явление, веб-дневники из бесплатного подполья потихоньку выбираются на финансовую поверхность. Многие компании уже разрешают пользователям размещать в дневниках платную рекламу, а совсем недавно один из самых популярных блогов — **Paidcontent.Org** — получил прямо-таки сифонную денежную



Стразы с молотка

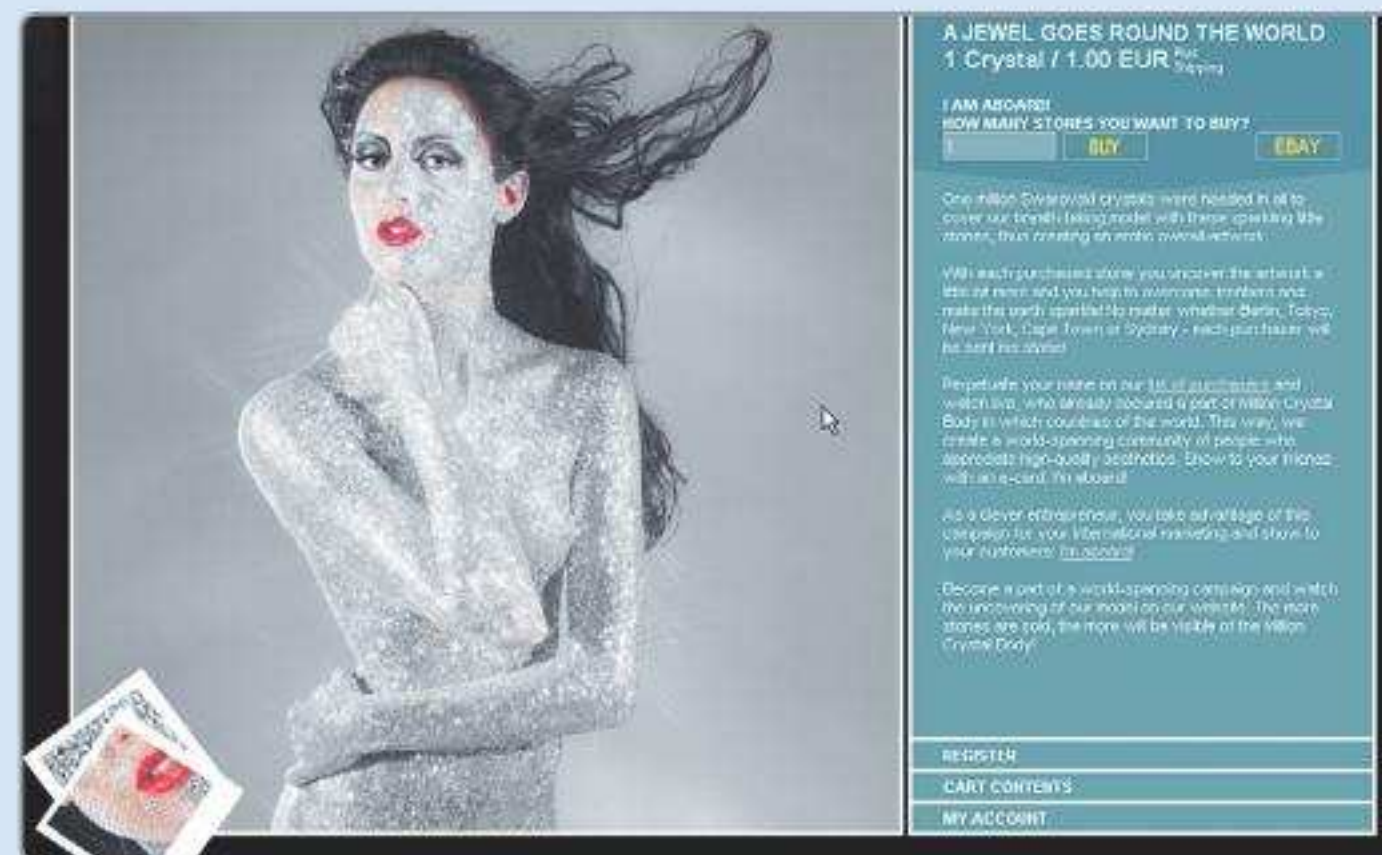
Ни для кого не секрет, что интернет — это кузница настоящих бизнесменов и житница мирового капитализма. Немного смекалки, капелька таланта, возок умения, море терпения — не так уж и много надо, чтобы сколотить себе в Сети солидное состояние. Вот только смекалистых немного, талантливых и того меньше, умелых и терпеливых вовсе днем с огнем не сыщешь. Поэтому если в интернете кто и зарабатывает, то только крупные компании.

Простому же смертному надо очень сильно постараться, чтобы зашибить звонкую монету. Ведь большинство способов заработка давно известны интернетчикам, и они на них, что называется, не клюют. Зато отлично работают способы нестандартные, новаторские. Жители виртуальности с радостью раскошеляются, если предложить им сущую безделицу. Но безделицу необычную, так сказать, с перчинкой.

Вот у немца Марио фон Коучковски с креативностью проблем явно не наблюдается. Уж кто-кто, а он знает, как вытрясти из сетей кровно заработанные. Марио организовал аукцион по продаже... страз (это такие маленькие хрустальные финтифлюшки). За каждую стразу предприимчивый немец просит один евро (при себестоимости несколько центов). Таким образом Коучковски собирается заработать миллион. И ни в жизнь не продать бы ему столько страз (действительно, кому они сдались, эти хрустальные блестяшки?), если бы не серьезный подход к делу.

Марио пригласил для участия в аукционе фотомоделю по имени Шанталь. Дама во всех смыслах видная, а отдельными частями тела прямо-таки сексуальная. Вот на ее-то обнаженное тело наш «фон» и нацелил миллион своих страз. Сделал из них своеобразное платье и вывесил фотографию в интернете. Весь фокус в том, что, покупая стразы, интернетчики раздевают красотку. С завидной регулярностью на сайте появляются фото Шанталь, страза на которой все меньше и меньше. Главный же бонус ждет покупателя последней стразы с тела темноволосой фурии: ему покупку доставит сама дива. Даже в том случае, если он проживает на другом конце земного шара.

Торговля идет бойко, так что очень скоро Шанталь окажется в элегантном костюме ню и отправится курьером к последнему покупателю. Хитроумный же Марио станет миллионером. Вот так все гениально и просто. На момент публикации этого материала торговля украшениями с тела прекрасной леди, вероятно, уже закончится. Хотя, с другой стороны, миллион — довольно много. Возможно, вы еще успеете стать покупателем, ну или хотя бы понаблюдать за ходом торгов. Записывайте адрес: www.millioncrystalbody.com



клизму от Алана Патрикофа (Alan Patricof), который в свое время помогал подняться на ноги **AOL** и **Apple Computer**. Посмотрим, как хозяин блога (Али Рафат) распорядится полученным миллионом.

Домой через интернет

Интернет спасает жизни и убивает, в нем закручиваются головокружительные романы и заключаются брачные союзы, совершаются злостные интриги и разбиваются судьбы... Но не было еще ни одного случая, чтобы через веб кто-то нашел потерянный когда-то дом. Не было до недавнего момента.

Юную индианку Симлу мать потеряла на железнодорожной станции в жуткой толчее. Поезд ушел, а девочка осталась на перроне. Ее подобрали и отправили в приют для малолетних, где она прожила долгие годы. Симла не помнила практически ничего о своих родных (для этого она была еще

слишком мала), и только иногда в ее памяти всплывало название деревни, где она когда-то жила. Но никто из работников приюта о таком поселке никогда не слышал. Поиски по карте тоже ничего не дали.

Лишь спустя восемь лет по счастливому стечению обстоятельств Симла вновь обрела дом. Друг директора приюта — мистер Вэрайя — как раз провел себе домой высокоскоростной интернет и вспомнил, что одна девочка из приюта постоянно вспоминает название своей деревни. У него появилась логичная мысль: а не поискать ли ее в интернете? Вэрайя точно не знал, как пишется название деревушки, поэтому ему пришлось перебрать не один десяток вариантов, но наконец он вышел на след поселка. Несколько электронных писем, звонков по телефону... и родители Симлы нашлись. Ими оказалась пожилая пара из штата Чхатсиграх, округа Биласпур, сама же деревня называлась Пачотийя. ■

ПОДКАСТИНГ

Несмотря на кажущийся прогресс, технологии телевидения и радиовещания за последние несколько десятилетий претерпели не так уж много изменений. С тех пор как радио

выбралось из подполья, телевидение стало цветным, а фильмы, которые до этого можно было посмотреть только в кинотеатрах, умело прыгнули на видеокассеты, каких-либо кардинальных метаморфоз не произошло. Идет уверенный экстенсивный рост.

Последним серьезным шагом стало переселение телевидения и радио на просторы интернета. Вот только далеко не каждый может себе позволить раскошелиться на ADSL-соединение, чтобы насладиться прелестями интернет-телевидения, и не каждый диалогщик (каковых в России пока большинство) согласится тратить звонкую монету на трафик веб-радиоканалов. Но, похоже, именно в интернете зарождается новаторская технология массового вещания. Речь идет о подкастинге.

Это странное слово «подкаст»

Если верить русской версии «Википедии», подкастинг — это «вещание на портативные MP3-плееры (например, на iPod) посредством веб-каналов со ссылками на MP3-файлы. Это попытка создать непрофессиональное веб-радио (не путать с интернет-радиостанциями) на базе (и в соответствии с концепцией) блогов. Это блог, но записи в таком блоге существуют не только в текстовом формате, но и в виде аудиозаписей. Технологическая база подкастинга — формат RSS со специфическим элементом enclosure, описывающим подключаемый медиа-объект (картинку, видеоролик, но в данном случае — MP3-файл)».

Интересное определение, но достаточно заумное. Давайте разбираться, что называется, на пальцах. Пойдем от противного. Противным назначается обычное интернет-радио, о котором вы уже знаете из статьи «Телевидение и радио через интернет», опубликованной в 12-м номере «Игромании» за прошлый год (если не читали, бегом на наш DVD, где вас уже дожидается эта статья). Там все работает просто: берется профессиональное аналоговое радио и транслируется через веб-канал на какой-либо сайт. Любой пользователь может зайти, наживить кодек, послушать, переключать каналы.

Большинство интернет-радио специально адаптировано для вещания через Сеть. В них меньше или совсем нет рекламы, трансляция ведется не в прямом эфире, а в виде записанных записей, которые регулярно меняются. Ну и ведущие зажигают не так яростно, как по аналоговому радио. А все потому, что денег на интернет-радио выделяется существенно меньше, и пригла-

сить ведущего с высоким уровнем зажигаемости сложнее.

Главное, что объединяет обычное и интернет-радио, — трансляция в режиме реального времени. По веб-радио параллельно запускают тот же самый материал, что выходит в эфир (ретрансляция). Одну и ту же передачу можно поймать по приемнику и послушать, не отходя от компьютера. Просто помимо обычных средств связи, вещание идет через интернет, благодаря чему можно, например, записать на диск нужную передачу и прослушать ее позже.

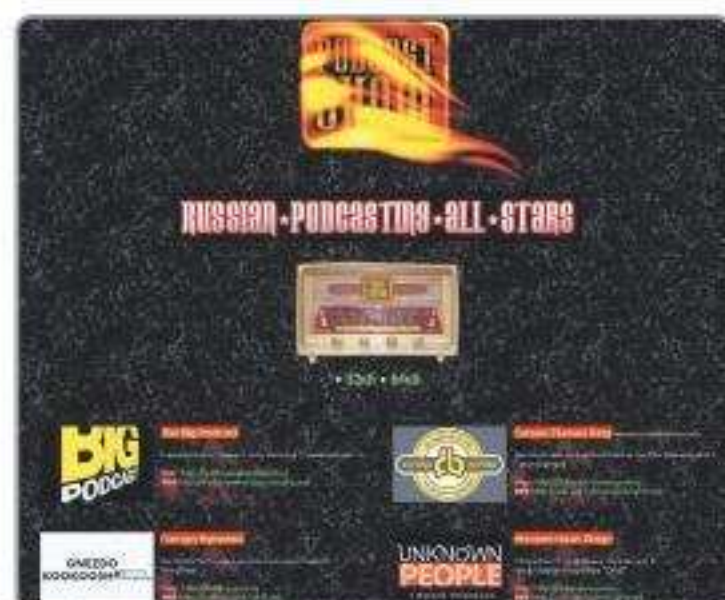
Подкастинг тоже повсеместно называют цифровым радио, только чтобы его послушать, не надо постоянно быть подключенным к интернету, достаточно скачать заранее созданный MP3-файл (подкаст), наживить его в плеер и ловить областью среднего уха глубокие мысли создателя. Для изготовления подкаста нужны только компьютер, микрофон, программа для записи и обработки речи, ну и желание поделиться с миром своими мыслями. Это может быть рецензия на кинофильм, компьютерную игру, обзор последних новинок железа — все, что вам будет угодно.

Передача сохраняется в формате MP3 и выкладывается в Сеть для будущих слушателей. Очевидно, что подкастинг мало похож на обычное эфирное радио. Это скорее «радиоконсервы»: взял с полки нужную

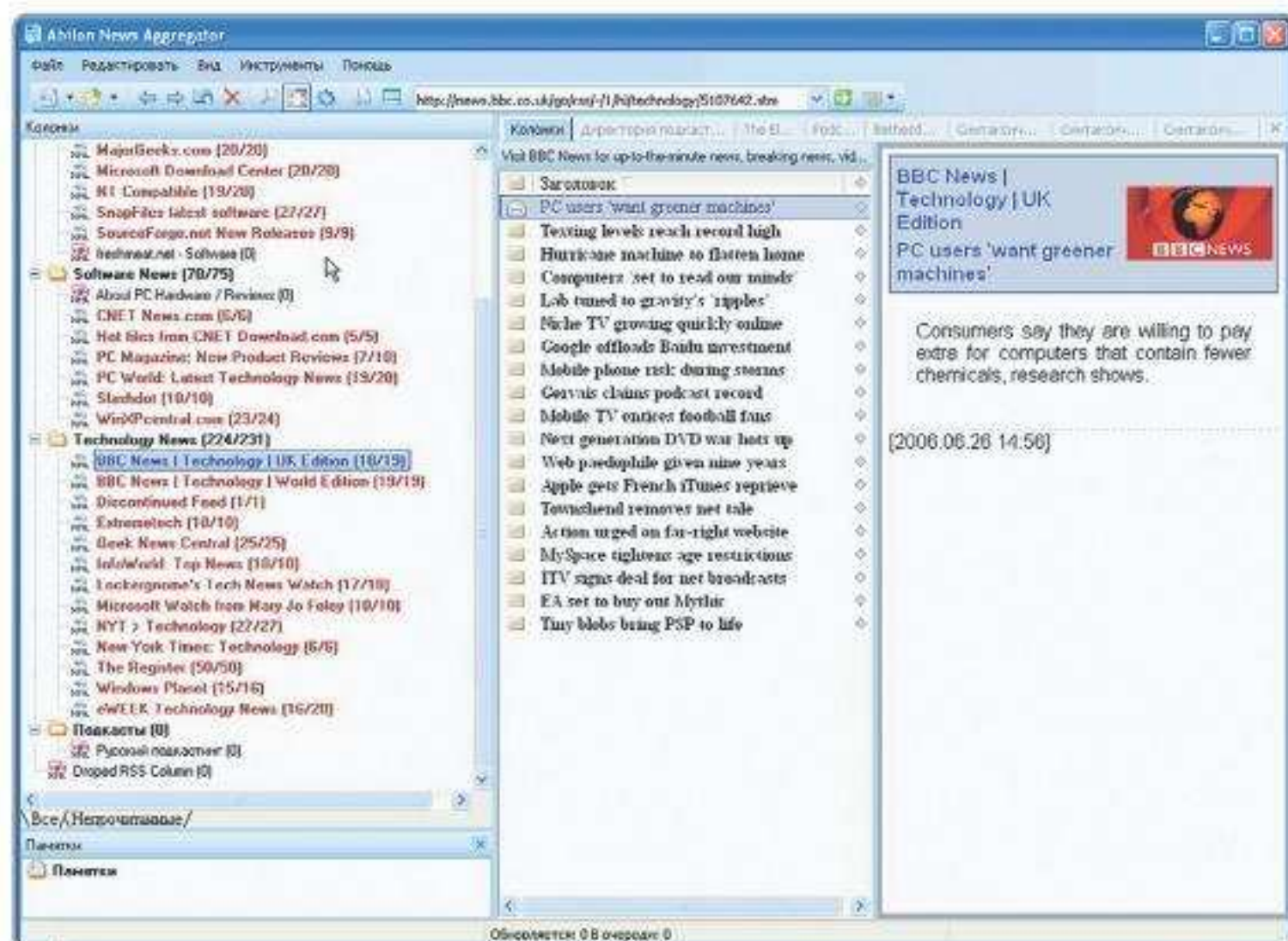
банку, заправил в плеер — и наслаждайся. Подкастинг использует технологию трансляции на базе формата RSS (Really Simple Syndication), которую в свое время предложила фирма User Land. RSS предназначен для автоматического обновления информации о содержимом веб-страниц и передаче ее пользователю в отсортированном, компактном и удобочитаемом виде.

Создатели знаменитого в прошлом браузера Netscape Navigator довели технологию RSS до ума (им же принадлежит авторство этой аббревиатуры). Штука очень полезная, поскольку позволяет существенно экономить трафик. Вместо того чтобы самолично проверять десятки интересующих вас ресурсов, на которых, может, ничего ценного за сутки и не появилось, вы получаете все одним списком. Протокол HTTP позволяет быстро загрузить расширенное содержание любой ссылки в обычный браузер, если краткое изложение чем-то вас зацепило.

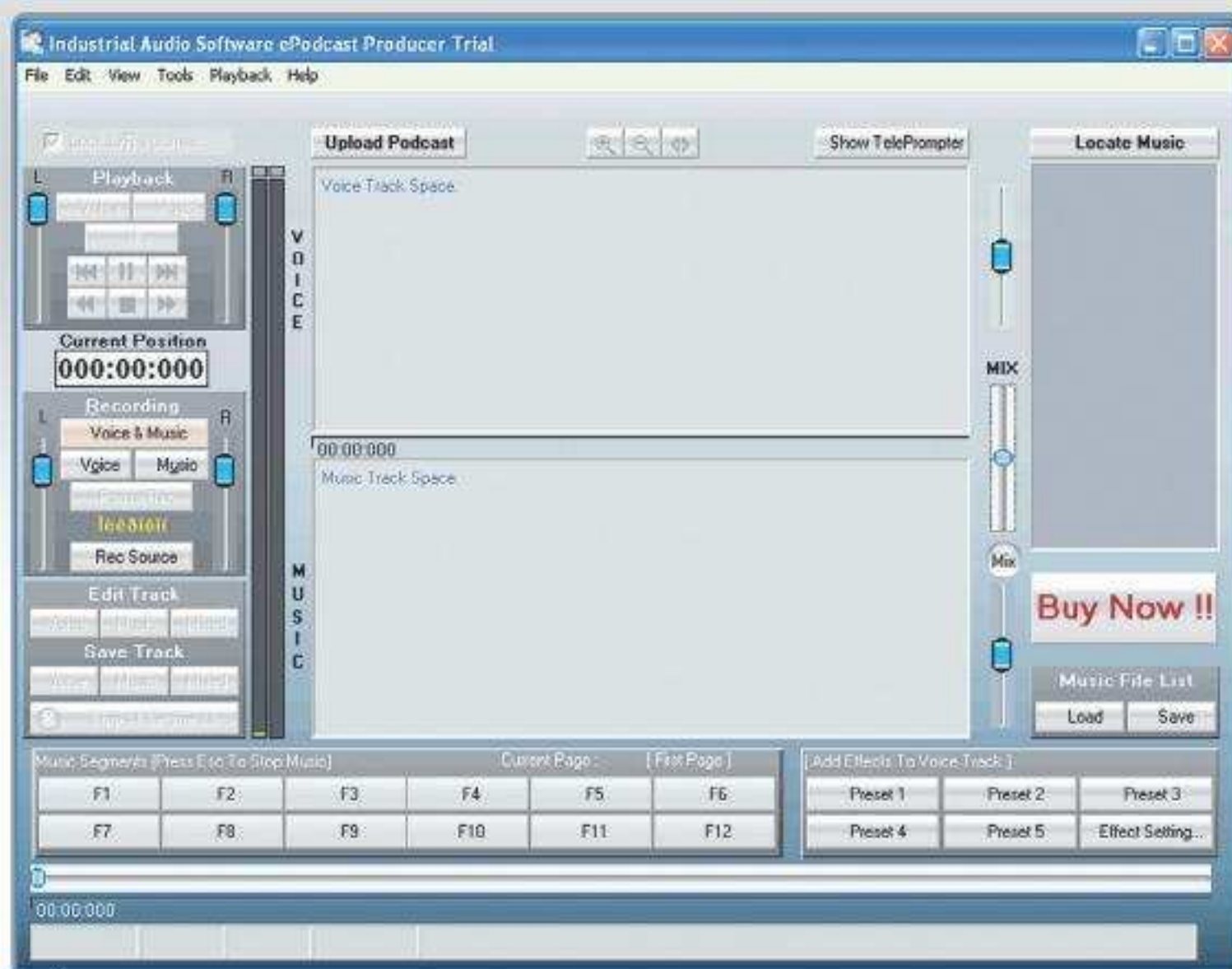
Чтобы приобщиться к RSS, нужны специальные программы — так называемые агрегаторы новостей. Их много: от шикарной Novobot и шароварной FeedDemon до русскоязычной Abilon. Сайты, которые поддерживают эту технологию, помечены в сети красным или оранжевым значком с меткой RSS. Сама же информация о ссылках на распространяемые ресурсы хранится



Русский подкаст-центр — www.podcast-show.ru.



Программа-агрегатор Abilon отлично справится как с RSS-лентами, так и с подкастами.



✓ ePodcast Producer поддерживает много сервисов для работы с подкастами, нужно только указать, чем вы намерены ее загрузить.

и переправляется в специальном XML-файле (иногда вместо RSS на метках пишут XML). Все, что требуется от пользователя, — перетащить метку RSS-канала со страницы сайта в программу-агрегатор. Она все обрабатывает и представит в самом лучшем виде.

Однажды кому-то пришло в голову, что таким же образом можно распространять звуковые файлы, и... появился подкастинг! Поскольку с изменением содержания процесс обработки информации несколько не изменился, закачивать подкасты можно теми же самыми RSS-программами (подойдут FeedDemon и FeedReader). Но, конечно, появились и специально заточенные агрегаторы. Начало положила **Apple**, выпустив **iTunes** (версии 4.9) с прицелом на свой MP3-плеер **iPod** (название которого лежит в основе термина *podcast*).

Сегодня подобных программ немало: **iPodder** с русскоязычным интерфейсом, **Doppler**, **Nimiq** и другие. Ваша задача — указать программе интересующий вас подкаст, перетащив значок RSS со страницы сайта в агрегатор, а затем утилита сама будет отслеживать все новости этой подписки. Прежде чем решиться на столь ответственный шаг, вы можете посмотреть, на что же вы собственно подписываетесь: в большинстве случаев можно прослушивать подкасты прямо с сайта (или через **Windows Media Player**, скачав MP3-файл на компьютер). После этого ваш плеер будет ежедневно наполняться подкастами. Подборка записей для агрегатора сродни радиовещательной программе передач, только программу эту вы составляете сами.

Свобода выбора

Подкасты — очень удобная вещь: выбираете тему по душе и вне зависимости от местоположения (хоть в метро, хоть на работе, хоть на клубной вечеринке) слушаете запись. На сегодняшний день в интернете можно найти сотни тысяч подкастов на ан-

глийском языке и несколько тысяч на великомогучем. Но основная соль и клюква подкастинга состоит не только в том, что вам разрешено пользоваться уже существующими записями. Весь прикол в том, что можно сорвать лавры Бачинского и Стиллавина, работая на собственном компьютере. Ведь создавать подкасты — это же так просто!

Для создания подкастов потребуется лишь компьютер, оснащенный звуковой карточкой, микрофон и любая программа звукозаписи. Еще нужен мозг, ведь популярность вашего подкаста будет зависеть прежде всего от содержания. Поэтому желательно хорошенько продумать тему и разработать план — что и в какой последовательности говорить. Затем подрубаете микрофон и в режиме реального времени наговариваете пришедшие вам в голову или подсмотренные где-то умные мысли. Лучше заранее написать текст на бумажке, а затем вдумчиво его прочитать, но это в идеале. Неплохо будет наложить с помощью программы аудиомонтажа фоновую музыку, но и это необязательно.

Когда запись готова, достаточно подключиться к интернету, выложить MP3-файл на любой бесплатный хостинг и опубликовать ссылку в подкаст-сообществе или на форуме. После этого можно не сомневаться, что сотни, а возможно и тысячи пользователей скачают ваш подкаст и прослушают его. Ну а уж их реакция на услышанное полностью зависит от качества и интересности того, что вы натворили. Если сумеете увлечь аудиторию, она захочет продолжения, и вы за считанные месяцы заработаете такую популярность, какая не снилась многим звездам радиозэфира.

Другой вопрос — зачем это нужно? А разве не интересно создать свое собственное радишоу, где все главные роли — сценариста, звукорежиссера, ведущего — в ваших руках? И никакой цензуры, можно забыть о политкорректности и рамках формата. Именно это привлекает в под-



✓ Сайты российских подкастов содержат тысячи передач и ежедневно пополняются новыми.

История подкастинга

Термин «подкастинг» изобрел ведущий радио MTV Адам Кэрри. Он просто слил воедино два слова: **broadcasting** (вещание) и **iPod** (известный P3-плеер **Apple**). Название максимально точно отражает суть подкастинга. Это действительно вещание (почти что радио), которое можно слушать на MP3-плеере. Слово *podcasting* даже включено шустрými англоязычниками в Оксфордский словарь.

Но не все согласны с подобной трактовкой. Редактор **Linux Journal** предложил собственную расшифровку — **Personal Option Digital Casting**, которая даже лучше оригинальной. На Западе распространение подкастов происходит через популярные RSS-ленты, к которым можно подключиться с помощью программных клиентов: на ваш компьютер автоматически будут скачиваться новости подкастинговых направлений, а также сами подкасты.

Одним из первых подкаст-порталов, которые были открыты в интернете, стал www.ipodder.org/directory/4/podcasts/categories. Он и сейчас держит пальму лидерства, предлагая посетителям скачать несколько тысяч подкастов, посвященных самым различным сторонам жизни человека. Спорт и наука, религия и музыка, животные и компьютеры... Разумеется, все на английском.

В русскоязычном секторе интернета продвигать подкастинг начал Василий Стрельников через сайт www.russianpodcasting.ru (сейчас это крупнейший подкастинговый портал на просторах рунета). На момент написания данной статьи там было собрано 6 294 русскоязычных подкаста.



кастинг профессиональных радиоведущих. Небезызвестные Павел Картаев и Вахтанг Махарадзе завели свой подкаст, где они могут выражаться по полной программе (во всех смыслах). Названия большинства тем этого шоу мы привести не можем, поскольку у нас в журнале политкорректность никто не отменял. Поставить такой стейб в радио-эфир Павел Картаев (продюсер утреннего шоу «Горячие головы» на «Радио Энергия»), конечно, не может.

Но помимо подобного экстрима, в Сети есть множество тематических подкастов на все случаи жизни. Если вы знаете что-то интересное, расскажите об этом другим, и ваш голос узнают тысячи людей. Особый интерес представляет перевод в подкаст уже написанных ранее статей. Так можно озвучить, к примеру, особо удачные заметки из своего электронного дневника на LiveJournal. Это легко сделать с помощью программы TextAloud от компании NextUp. Копируете в нее текст, выбираете нужный голос из предлагаемого набора и получаете на выходе звуковой файл в формате MP3. Обидно только, что голос будет уже не ваш...

Дела технические

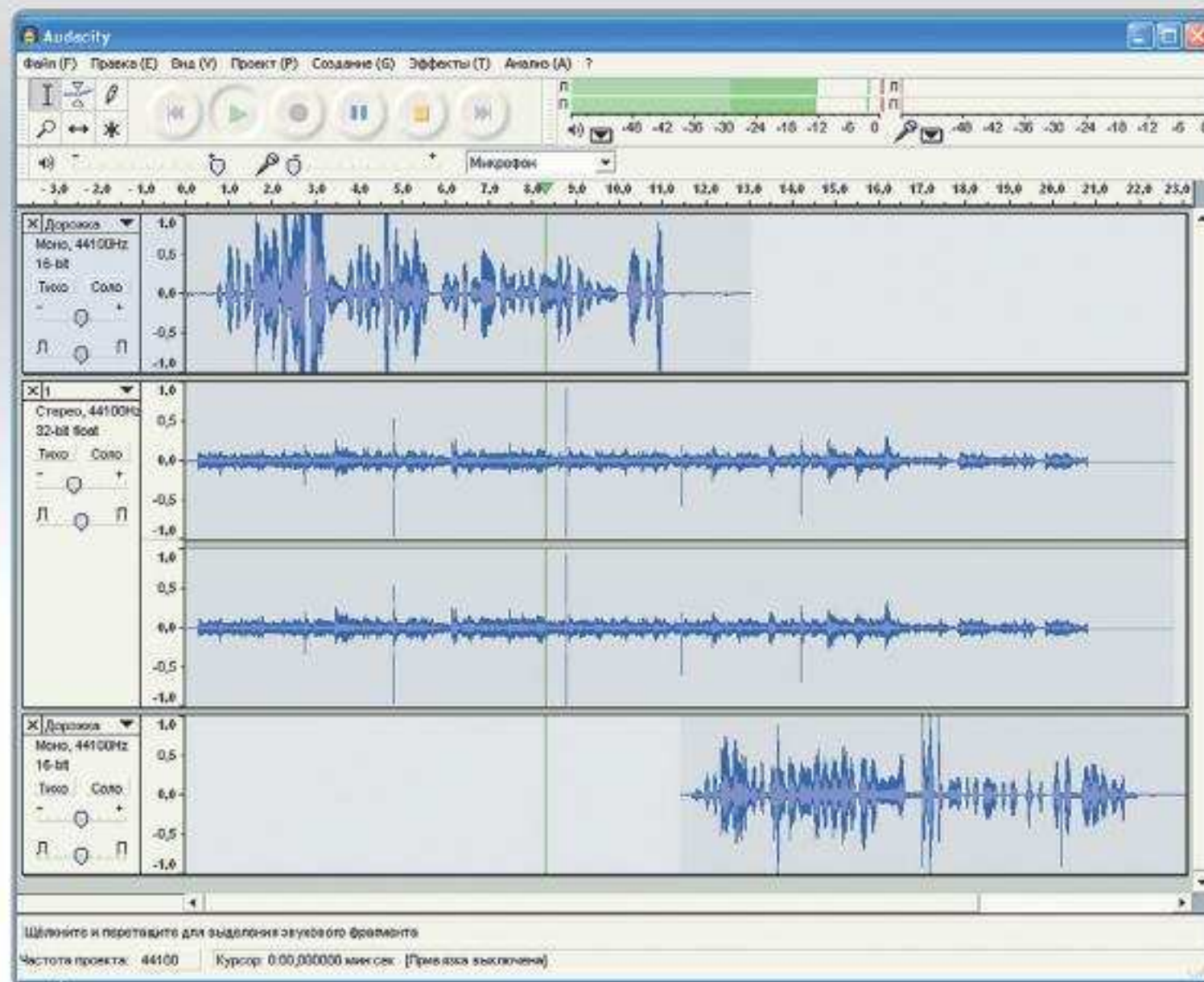
От теории перейдем к практике. Давайте детально разберемся, что именно нужно купить, какие кодеки и программы нажить, чтобы можно было сделать качественную запись. Как уже было сказано, никто не мешает вам уже сейчас устроиться у компьютера и начать творить, но звук будет, скажем так, не очень.

Аппаратура для записи подкаста крайне разнообразна. Все зависит от желания и от полноты кармана подкастера. Сначала поговорим об оборудовании для тех, кто решил заняться подкастингом всерьез и кому не жалко потратить на увлечение солидную сумму.

Топовая конфигурация

Можно наговорить текст в диктофон, в мобильник, но качество записи будет хромать настолько, что подписываться на ваши выступления в дальнейшем никто не станет. На дело нужно брать хороший микрофон. Предпочтительнее конденсаторные модели, поскольку они точнее передают спектральные оттенки человеческого голоса. Такой профессиональный микрофон будет стоить более \$300. Но поскольку в последующем планируется использовать формат MP3, избыточное качество записи нам ни к чему. Вполне подойдет Stageworks CC12, C-1 или AKG D60S за \$50. А лучше приобрести тульскую Oktava MK-012 за три тысячи рублей (кстати, микрофонами отечественной фирмы «Октава» пользуются многие зарубежные исполнители).

Не помешает небольшой микшер вроде Euroack UB 502 за \$85 (один монофонический канал и два стерео) или UB 802 за \$115 (два моноканала, два стерео и шина для эффектов). Значительно улучшит звучание глухих согласных звуков поп-фильтр. Наш отечественный усилитель Peratronika MAB-2013 окажется вовсе не лишним, к тому же стоит он всего 2400 рублей. Также желательно потратиться на хорошую звуковую карту, Lynx ONE или RME HDSP 9632



Программа-агрегатор Abilon отлично справится как с RSS-лентами, так и с подкастами.

(обе в районе \$500) — самое оно. Не обойтись и без хороших наушников типа HD 600 за \$300.

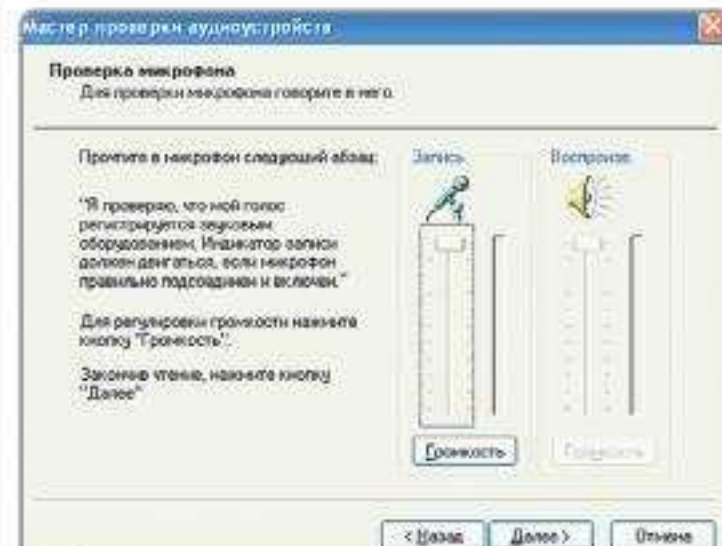
Сложнее определиться с программным обеспечением. Очень интересна программа ePodcast Producer от компании Industrial Audio Software. За \$249,95 вы получаете мощный звуковой редактор и полный набор услуг по созданию подкастов. Пробную версию программы можно взять с нашего DVD.

Если от обозначенных сумм у вас пропало всякое желание делать подкасты, не спешите бросать все на полпути. В этом деле можно обойтись вообще без денежных вложений.

Начальная конфигурация

Поскольку подкасты выкладываются в Сеть, необходимо соблюдать баланс между качеством звука и размером файлов. Отсюда мораль — качество звука реально ограничено размерами подкаста. Мало кто захочет скачивать подкаст размером более 10 Мб. Желательно уложиться в 5 Мб, в идеале — еще меньше. В этом случае можно добиться приемлемого звучания малыми силами. Как сказал один знакомый звукорежиссер: «Не вижу никакого смысла в топовых студиях, если люди не собираются заниматься музыкой. Я и на гарнитуру запишу подкаст так, что никто не услышит разницы». И, в общем, это правильно.

Для нетребовательных вещателей вполне достаточно обычных наушников с микрофоном и компьютера со звуковой картой (можно и встроенной). И то, и другое обычно есть у каждого геймера. Вполне хватит бесплатного программного обеспечения, к примеру, Adobe Audition. К тому же для утилиты имеется интерактивное руководство, которое можно посмотреть на странице <http://justos.org/temp/test.htm>. Очень популярна программа Audacity, причем она полностью русифицирована (мы также выложили ее на наш DVD).



Мастер проверки аудиоустройств из состава Windows XP поможет с предварительной настройкой микрофона.

Запись

Вкратце рассмотрим, как записать свой подкаст в упомянутой выше Audacity. Прежде всего, настроим микрофон. Заходим в панель управления и выбираем пункт Звуки и аудиоустройства. В окне свойств открываем вкладку Речь. Жмем кнопку Громкость в группе Запись речи и проверяем, что микрофон выбран (установлен соответствующий флажок), а ползунок его громкости выведен на максимум.

После этого одноименной кнопкой запускаем проверку. Мастер проверки аудиоустройств прогонит тест, в котором вы увидите и услышите, как работает ваш микрофон. Запускаем Audacity. Чтобы начать запись, нажимаем на панели инструментов круглую кнопку с красной точкой. В рабочем поле программы появится линейка звуковой дорожки. Наговариваем в микрофон текст (частотные составляющие голоса рисуют на дорожке замысловатые пики). Для прекращения записи жмем кнопку Остановить. Прослушиваем, применяем эффекты, регулируем уровень. Если хочется, можно включить еще одну дорожку и импортировать в нее фоновую музыку (меню Проект). Для сохранения выбираем пункт меню Файл —> Экспортировать в mp3. Для сохранения файлов в этом формате требуется библиотека LAME MP3. ■

ВОСХОЖДЕНИЕ НА ТРОН

ПРИКЛЮЧЕНИЕ
ПОШАГОВАЯ ТАКТИКА
РОЛЕВАЯ ИГРА



ИНТЕРЕСНОЕ В СЕТИ

<http://vkladyshi.narod.ru>



Прекрасны школьные времена! Только в школе можно рисовать на партах, подкладывать кнопки на стулья учителям, проливать клей в ранцы одноклассникам, тягать девчонок за косички, прятать спортивную форму приятелей в туалете... Те, кому сейчас 22—26 лет (а может, и те, кто помоложе), хорошо помнят, как в школе они играли на вкладыши. Этой забавой увлекались, наверное, все без исключения школьники.

Картинки из Turbo, Oto Moto, Love is... и других культовых жвачек не выбрасывались (как можно!), а коллекционировались, чтобы в любую свободную минутку сыграть на них с друзьями. Вкладыш клали на вкладыш, а затем умелым хлопком ладони нужно было перевернуть стопочку. Все, что перевернулось, твое. Куда там картам и домино!

Именно этим вкладышам и посвящен сайт <http://vkladyshi.narod.ru>. Кусочек памяти о детстве!

www.z360.com/full



Все фотографии знают, как сложно сделать полноразмерную панораму на 360 градусов. Как надо выверять выдержку, диафрагму, с какой точностью передвигать саму фотокамеру, чтобы потом можно было сшить изображение при помощи Photoshop в единое целое. Но игра стоит свеч — картинки получаются фантастически красивые. А уж если распечатать их на нескольких листах, склеить в эдакую «кол-

басу» и повесить на стену, гости будут просто в восторге.

На сайте [Z360.Com](http://www.z360.com) собрано несколько десятков подобных панорам, сделанных профессиональными фотографами. На рабочий стол они, к сожалению, не полезут (слишком большие), зато их можно распечатать.

<http://teatr.alfaspace.net>

Любите театр? Жить не можете без вешалки и буфета? Хлебом не корми, дай только покидаться тухлыми яйцами в незадачливых актеров или поаплодировать актерам успешным? Тогда вам прямая дорога на данный сайт. На нем публикуются рецензии на спектакли, этюды об актерах, интервью с театральными деятелями.

<http://women.agentjamesbond007.com>



Кто такой Джеймс Бонд, знает каждый. Все в курсе, что он агент, что помимо носового платка в кармане всегда держит пистолет, что он тотальный обольститель и массовый совратитель представительниц прекрасного пола... А вот о дамах товарища Бонда, которых у него было предостаточно, помнят немногие. На сайте [All about the Women of 007](http://www.allaboutthewomenof007.com) собрана подробная информация обо всех женщинах Бонда с подробным досье на каждую. Имя в кино и в реальной жизни, актерский стаж, возраст etc.

www.alessandroavari.com

Крайне необычные, захватывающие, депрессивные и гротескные графические работы художника **Алессандро Бавари** (Alessandro Bavari). Описать стилистику практически невозможно, если только вы не способны представить себе коктейль



из произведений Гоя, Рериха и Дали, замешенный на фотомонтаже и трехмерной графике.

www.bloodyfingermail.com



Развлечение для любителей истого массажа, джибзов и прочей кровавой светотени. Действительно, зачем писать кому-то письмо простым текстом, если можно сделать это кровью? Есть мнение, что кровь — самая подходящая жидкость для письма. Яркая, въедливая, самовосстанавливающаяся.

Если вы разделяете это мнение, загляните на сайт [BloodyFingerMail.com](http://www.BloodyFingerMail.com). Вместо ручки здесь — обрубок пальца, сочащийся кровью, вместо бумаги — старинный холст. Когда послание будет готово, никто не мешает вам отправить JPG-файл приятелю. Если у вас с ним совпадают вкусы, шутку он оценит.

www.bvb-spy.com

«Пляжный волейбол глазами профессионала» — весьма интересный сайт, посвященный пляжному волейболу. Даже если вы не увлекаетесь этим видом спорта, стоит зайти сюда и почитать статьи о тонкостях пляжного волейбола: узнаете много нового и научитесь распознавать стратегии, которые используют спортсмены.

www.toongu.ru



Каких только флэш-мультиков не найдешь в интернете. От примитивных и крайне остроумных до технически сложных, но совершенно безыдейных. На сайте студии «Тунгуру» представлены как очень детализованные анимации, так и очень глубокомысленные. Единственный недостаток мультфильмов — они очень много весят. Но ради удовольствия посмотреть флэш-фильмы такого качества стоит разориться на трафик.

www.pl8s.com/coke.htm

Что только не коллекционируют люди. Туалетную бумагу и обертки от презервативов, гаечные ключи и авторучки, таблетки и клавиатуры... А вот по указанному адресу расположился сайт коллекционеров пробок от Coca-Cola. Есть крайне интересные экземпляры. ■

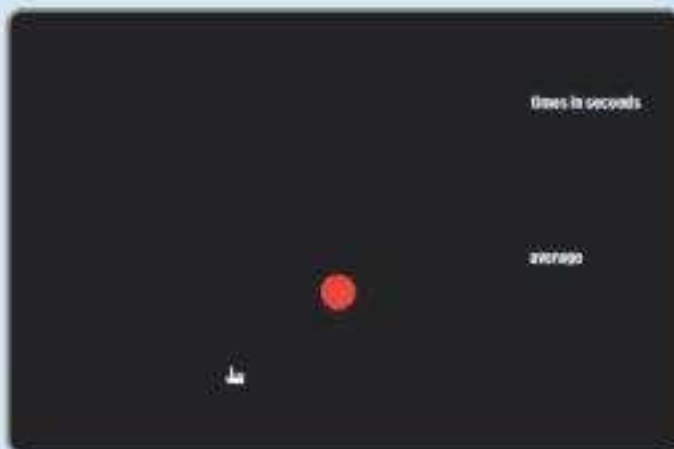
Флэш-игры

На большинстве игровых сайтов интересных игр не более двух-трех штук (ну, максимум четыре), поэтому мы сразу даем ссылки на самые интересные экземпляры, а не на целые порталы.

Вовсю работает почтовый ящик URLs@igromania.ru. Присылайте нам самые интересные, самые актуальные, самые увлекательные ссылки. Лучшие будут опубликованы в разделе «Интересное в Сети». В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести его краткое описание (например, «отличный флэш-квест» или «сайт о том, как метко стрелять в UT2004, есть скрины и схемы движения»).

Обратите внимание, что мы не публикуем ссылки на огромные порталы с играми (найти там достойную игру часто бывает непросто), а также на страницы, скажем так, спорного содержания. Никаких XXX, расчлененок и прочего непотребства!

[www.fetchfido.co.uk/
games/reaction/
reaction_test.htm](http://www.fetchfido.co.uk/games/reaction/reaction_test.htm)



Тщательно прицеливаемся, сосредотачиваемся и проверяем свою реакцию, умело тыкая мышкой в кружки разного цвета. Впрочем, очень часто тренажер показывает не скорость реакции ваших пальцев и мозга, а всего лишь качество вашей мышки.

[www.newgrounds.com/
portal/view.php?id=
71851](http://www.newgrounds.com/portal/view.php?id=71851)



Увлекательная игра о зверском маньяке, устроившем променады по пляжу с бензопилой наперевес. Загорающие от такого соседства отнюдь не в восторге (пила и маньяк им явно не по душе), поэтому они так и норовят убежать или залезть повыше на пальму. Приходится догонять их и проводить воспитательную работу при помощи пилы. И все бы хорошо, но горячее быстро заканчивается. Цель — настрогать как можно больше отдыхающих за отведенное время.

www.libo.ru/f6338.html

Развеселая аркадная головоломка. Вы управляете маленькой машинкой, оснащенной ракетной установкой. В начале каждого раунда авто оказывается на квадратном поле, разбитом на квадраты. Необ-

ходимо собрать все ключи и активировать ими точку перехода на следующий уровень. И все бы ничего, если бы не мешали препятствия: монстры, непроходимые заросли деревьев, автоматические двери. Прежде чем начинать прохождение, необходимо тщательно продумать последовательность действий. Одна неверная комбинация — и уровень придется начинать заново.



Маленькая подсказка для начинающих: динозавры убиваются суперракетами (клавиша D). Суперракеты можно выбить из баобабов (большие деревья) обычными выстрелами (клавиша A). На синеньких динозавров нужно две, а не одна ракета.

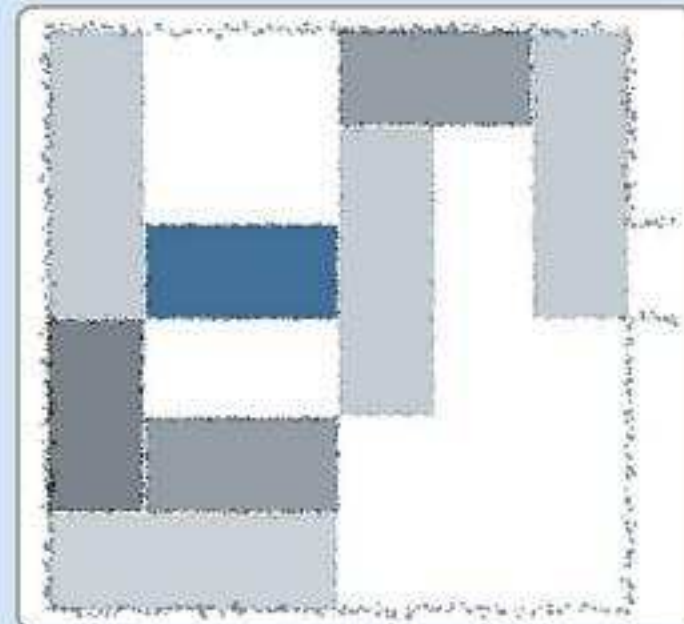
[www.battleships.
f-active.com](http://www.battleships.f-active.com)

Сложно найти человека, который хотя бы один раз не играл в морской бой. Клетчатый листочек бумаги, авторучка, два поля 10x10, сосредоточенные «пыды-дыд-ж» и «пиу-пиу»... **Battleships** — трехмерная версия той самой игры. От множества аналогичных анимашек эту игру отличает прекрасная графика и приятная озвучка, да и компьютер играет весьма умело, не сдаваясь до последнего.

Единственное, что смущает, так это несколько необычные правила. Например, корабли можно ставить впритирку. Но от этого даже интересней.

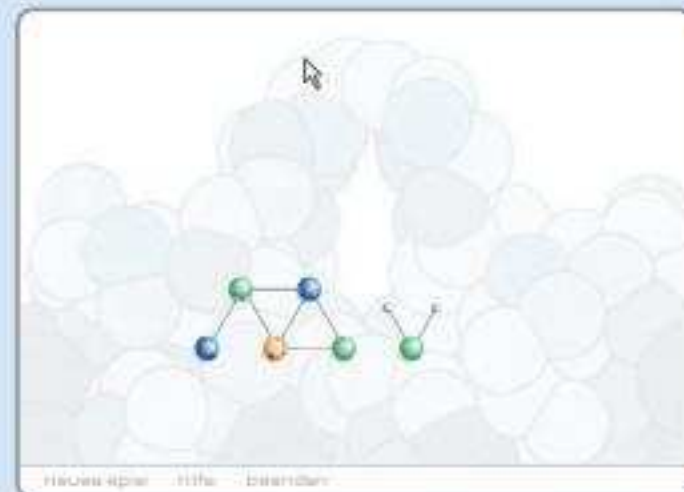


[www.corwin.ca/
gridlock/gridlock.swf](http://www.corwin.ca/gridlock/gridlock.swf)



Приятная головоломка на флэше. Вам нужно освободить для синего блока выход с поля. Для этого нужно перетасовывать блоки других цветов, как в пятнашках. Поначалу все очень просто, но уже на четвертом уровне играть становится сложно: блоков все больше, выигрышных комбинаций все меньше. На некоторых уровнях можно просидеть больше часа в поисках правильного решения.

www.atome.bliesch.com



Любите химию? Что, нет? Тогда вам тем более необходимо поиграть в данную головоломку. Возможно, вы вспыхнете любовью к этому непростому, но крайне увлекательному предмету. В игре Atome вам необходимо собирать из отдельных атомов целые молекулы. С каждым уровнем количество атомов растет и число возможных комбинаций растет — приходится проявлять максимум смекалки и наблюдательности.

[www.videozvuk.com/
games/p2_articleid/
241/com_action/
displaycomments](http://www.videozvuk.com/games/p2_articleid/241/com_action/displaycomments)

Голое поле, одинокая пушка и толпы атакующих солдат, танков, вертолетов. Основная задача — не дать противнику прорваться к орудию и уничтожить его. Казалось бы, все просто, но попробуйте продержаться дольше десяти раундов.

Прорисовка довольно схематичная, но плавная анимация и неплохая озвучка намертво приковывают к экрану.

КИБЕРСПОРТ

35



ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

НОРМАЛЬНО СЪЕЗДИЛИ



Всем привет. Событие месяца — праздник, который пришел-таки в наш киберспортивный дом. Регулярный шведский турнир **DreamHack 2006** одали вниманием трое наших ребят — варкрафтер **SK.Deadman**, а также квакеры **mouz.Cooler** и **Steel.Jibo**. Последний, правда, китаец по паспорту, но то, что он свой в доску, — это точно. В какой-то степени турнир носил локальный характер — как ни крути, а большая часть участников представляла Швецию, но на отсутствие хороших игроков в **Warcraft III**, **Quake** и **Counter-Strike 1.6** шведам жаловаться грех. Поэтому для приехавших на DreamHack россиян задача была не из легких. Jibo, увы, вылетел еще до розыгрыша призовой тройки, а вот Deadman с Cooler'ом задали жару по полной программе, заняв первые места в своих номинациях. Масла в наш праздничный огонь подливает статистика: за турнир лишь одна карта была проиграна Cooler'ом, Deadman же и вовсе не допустил ни одной осечки.

Помимо 5 000 евро на каждого победители получили еще и путевку на турнир **World Series of Videogames**, о котором мы уже когда-то писали, — в перспективе это будет аналог **CPL World Tour**, то есть проходящий в несколько этапов чемпионат с большим призовым фондом.

Третьей номинацией на DreamHack был, конечно, **Counter-Strike 1.6 5x5**. Там участво-

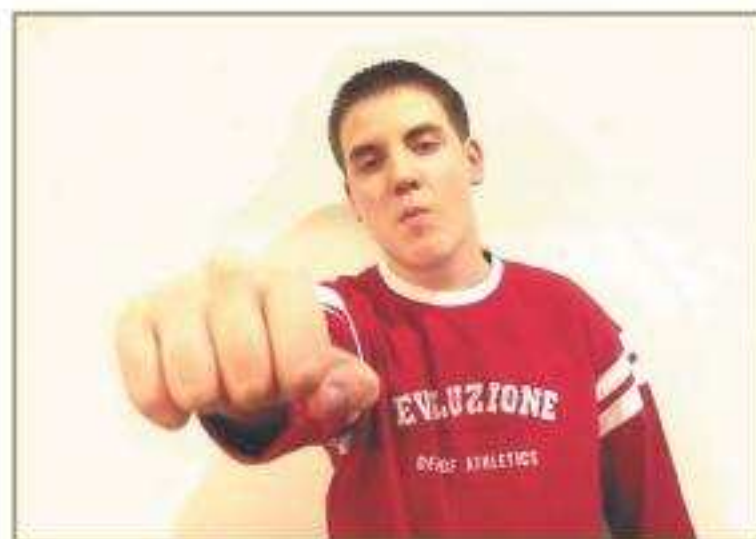
вали по большей части шведские команды, победу одержали **Ninjas in Pijamas** (сомневаемся, что исход был бы другим даже при участии команд из других стран). Демки и более подробные результаты турнира вы найдете на нашем диске.

Параллельно с DreamHack за океаном прошел другой крупный турнир — **Lanwar**. В номинации **Quake 4** там засветились практически все известные американские игроки и немного европейцев. Одним из них оказался итальянец **Stermy**, игрок с колоссальным опытом практически во всех шутерах, когда-либо задействованных на турнирах со времен **Quake III Arena**. Еще пару месяцев назад этот игрок даже при всем своем опыте не числился в фаворитах, однако здесь отметим вмешательство в карьеру итальянца великого киберспортсмена всех времен — **Fatal1ty**. В последние годы Fatal1ty сделал очень много для мирового киберспорта, попутно заработав на этом немало денег. Все началось с разездов по городам и весям Европы и Америки с шоу-матчами (**Fatal1ty Shootout**, последний такой перформанс был замечен на E3), затем появилась целая корпорация **Fatal1ty Inc.**, занимающаяся производством аксессуаров для игроков — от материнских плат до специальной одежды (не спрашивайте зачем!). Последней акцией знаменитого игрока была программа поддержки геймеров, создание для них благоприятных условий и тому подобные блага. Что естественно, абы кого Fatal1ty опекать бы не стал. Так, в его команду попал сначала уже упомянутый Stermy, а затем еще и швед **Fox**. Stermy в итоге выиграл **Lanwar**, Fox же занял третье место на DreamHack. Сам Fatal1ty на Lanwar занял не самое достойное четвертое место, получив в подарок... звуковую карту Fatal1ty X-Fi. Как и в случае с DreamHack, все подробности и демки Lanwar ищите на диске.

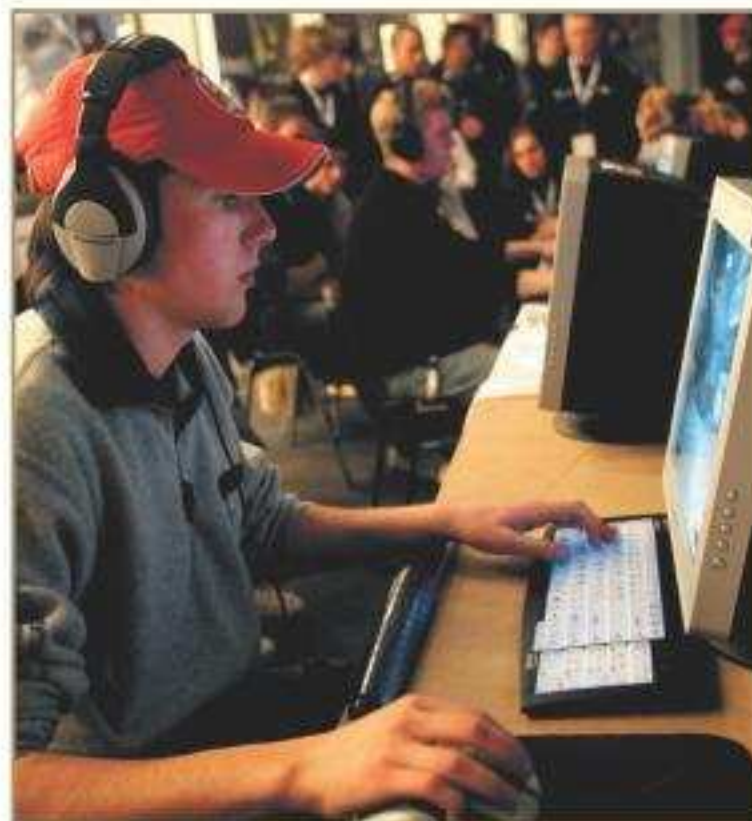
Главное событие последнего времени — это, безусловно, Чемпионат мира по футболу в Германии. Зарубежные киберспортивные сайты всегда уделяли немало внимания фут-

больным турнирам, что и неудивительно, ведь мы просто любим то, что разжигает в нас азарт. Немцы же вообще развернули бешеную активность. Немецкая киберспортивная бундеслига анонсировала новый сезон лиги по **FIFA 06**, трансляции лучших игр которого будут вестись на спортивном канале центрального телевидения. В этом плане немцы оставляют позади даже корейцев: у них про компьютерные игры вещают исключительно специализированные каналы. Трансляции будут проходить еженедельно в пять вечера по западноевропейскому времени. По словам аналитиков, увидеть их имеют шансы 32 млн телезрителей.

В тот момент, когда пишутся эти строки, мы еще не знаем, кто стал победителем **Esport World Cup 2006**, на который отправилась сборная России в составе **Cooler**, **Apo5tol** (**Quake 4**), **Titan** (**Warcraft III**), **Virtus.pro** и **Megapolis** (**Counter-Strike** для мальчиков и девочек, соответственно). Все, кроме Апостола и Megapolis, на посевах попали в самые высокие корзины, значит, мы, как обычно, на хорошем счету. Также во Францию едет наша команда **Amazing Gaming**. Надеемся, во Франции у ребят все сложится хорошо. ■



■ Deadman: из Швеции с высоко поднятой головой.



■ Fatal1ty не прогадал со Stermy: уже на Lanwar тот занял первое место.

■ FIFA 06: теперь на экранах немецкого ТВ!

WCG 2006

WORLD CYBER GAMES

Чемпионат мира
по компьютерным играм
Российский отборочный тур

Россия, Москва
17-19 АВГУСТА 2006

ОБУЧЕНИЕ

Станислав «Overmind» Колосков, Игорь «Definition» Бут, Сергей «Warrior» Соловей

■ STARCRAFT: ИГРА ПРОТОССАМИ ПРОТИВ ЗЕРГОВ

После публикации нескольких статей по **Starcraft** мы начали получать от вас письма с различными вопросами по тактикам и стратегиям. Очень рады такой отдаче, в ближайшее время собираемся ответить на ваши вопросы. Ну а пока — продолжение рассказа о расах. На этот раз мы расскажем о протоссах, если быть точным — об их матч-апе против зергов.

В **Starcraft** протоссы являются в каком-то смысле противоположностью зергов. Юниты этой расы сравнительно дороги и сильны, терять их крайне нежелательно. Очень большой процент поражений происходит из-за бездарного «слива» войск. По своему стилю игроки-протоссы могут быть разделены на два типа: стандартный и нестандартный. Стандартный протосс играет в основном от макроконтроля: его массовые атаки и быстрый захват карты не дают противнику шансов опомниться. Второй же тип игроков делает ставку на оригинальные ходы и нестандартные стратегии. Они больше играют от микроконтроля юнитов и с лихвой компенсируют необычность своего развития получаемым результатом. Впрочем, как для одного, так и для другого варианта требуются талант, наличие головы на плечах, точность контроля и действий, тайминг и реакция.



■ WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE — ВИДЕОУРОКИ

Как показывает практика, наглядность — лучшее оружие педагога. И более наглядного способа в нашем деле, чем видео, не придумать. Особенно если дело касается стратегий.

Одной из самых зрелищных игр шведского турнира **DreamHack 2006** (о котором вы могли узнать на первой странице нашей рубрики) был матч между корейским игроком **mYm]Storm** (люди) и шведом **Mouz.Geil.Sase** (ночные эльфы). Матч проходил на карте **Terenas Stand**, где очень удобно использовать так называемый power-creeper. Что это? Если коротко — расчистка точек с нейтральными монстрами при помощи ополченцев (militia). Эта деталь сильно влияет на стиль игры большинства игроков: за счет использования ополченцев при прокачке на главной базе остается меньше лесорубов, из-за этого серьезно замедляется апгрейд главного здания до второго уровня. Многие предпочитают поставить пораньше второстепенную базу, чтобы получить серьезный выигрыш в экономике и позже выиграть за счет большего количества воинов.

О том, как можно выиграть, используя данную стратегию, вы сможете узнать из видеозаписи игры **Storm** против **Sase**, снабженной аудиокomentarиями нашего эксперта.



■ mYm]Storm: «Вы еще и не такое увидите!»

■ COUNTER-STRIKE 1.6: НАЧАЛО НАЧАЛ

1999 год может войти в историю киберспорта как время, породившее самую востребованную и действительно спортивную номинацию. Именно с появлением **Counter-Strike** киберспорт начал превращаться в то, чем он является сейчас. В те дни любители сетевых игр только знакомились с этим великим хитом, а сейчас мы смело можем сравнивать Counter-Strike с такими популярнейшими видами спорта, как футбол, хоккей и баскетбол. Если сетевые игры исторически зародились как дуэльные соревнования, то перейти на профессиональную ступень помогла командная игра. Какой из спортивных составляющих мы ни коснемся, все завязано на командах. Состав, зрелищность, игровое сообщество, СМИ и самые масштабные мероприятия в первую очередь ставят на первое место командную дисциплину. Таков Counter-Strike. И даже если вы не раз запускали эту игру на своем компьютере, все равно наш цикл статей расскажет вам что-то новое.



В этом выпуске мы ответим на, казалось бы, риторический вопрос о смысле игры в CS, коснемся базовых настроек и того, где, как и с кем играть. В дальнейшем игра будет разобрана по косточкам — начиная с оружия и заканчивая картами.

ТАКЖЕ НА DVD

■ Демки, фотографии и видео с турниров: **DreamHack 2006**, **WSVG Lanwar** (Counter-Strike, Quake 4, Warcraft III), **Warcraft III League**, **InCup Spring Season**, **Stars War III** (Warcraft III);

■ Софт для Counter-Strike, Warcraft III, Starcraft: Brood War и Quake 4;

■ Special: Challenge Promode Arena — последняя версия мода, FAQ и лучшие демозаписи; Quake III Arena Retro: демки победных турниров российских игроков — от **Barrysworld Eurocup** до **ESWC 2005**.

Тони Джа - новая звезда боевых искусств
в зубодробительном 3D-экшене

ТАЙСКИЙ ДРАКОН

НИКТО
НЕ УЙДЕТ
ОТ ЕГО
МЕСТИ!

Оригинальный
синхронный
перевод в лучших
традициях
"запрещенного"
видео!



Tony Jaa® Tom-Yum-Goong : The Game™ © Copyright 2005 / Game No Limit co., Ltd. © Copyright 2006 / Alawar Entertainment, Inc 2006 Tony Jaa and all Characters, TM & © 2005 Game No Limit Co., Ltd. Tom-Yum-Goong The movie © 2005 Sahamongkol Film International, All rights reserved.
All intellectual Property is protected by law. All Right Reserved. © 2005 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены.
www.russobit-m.ru Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85,
e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/. Розничная продажа в магазинах фирмы

М.Видео



Дневник A-Gaming. Август

ASUS Spring 2006 и ESWC Ukraine

Чтобы попасть на финал **ESWC**, нужно было пройти отборочные **ESWC Ukraine** и **ASUS Spring**. Для **A-Gaming**, первой команде на Украине, это не должно было стать проблемой. Проблемой была оплаченная путевка на **ASUS Spring** — вот тут пришлось попотеть.

Началась подготовка к двум турнирам одновременно. На тот момент время проведения турнира было еще неизвестно, однако когда график, наконец, обнародовали, это озадачило целый ряд команд, в том числе и нас. Получалось, что на оба турнира мы просто не успеваем. **ESWC** — чемпионат мира, не поехать туда просто нельзя, ведь команде, чувствующей себя вполне уверенно на киберспортивной арене СНГ, непременно хочется заявить о себе и поднять свой уровень в игре с более продвинутыми соперниками. **ASUS Spring** же — любимый турнир, место встречи старых знакомых и арена для выяснения отношений с лучшими командами СНГ, подтверждение своего высокого статуса и внушительный призовой фонд.

После переговоров организаторы **ASUS** пошли навстречу и переписали график турнира таким образом, чтобы украинские команды успели на национальные отборочные **ESWC**. И тем не менее некоторый риск все же оставался — особенно если придется играть в финале (с другой стороны, как же иначе?). Не нужно говорить о том, насколько важно быть в форме перед ответственными турнирами — выспавшимися, свежими, чистыми и сытыми. В общем, украинские команды еще долго думали и советовались между собой, ехать или нет, стоит или не стоит, ну а мы, **Amazing Gaming**, долго не думали: сразу было решено, что едем и туда, и туда. В любом случае **ASUS Spring** — это дополнительный опыт, и нет лучшей тренировки перед турниром, чем другой турнир!

В Москву ехали в два захода. В первом был тренировочный десант, выехавший за два дня до турнира, во втором — менеджер, форвард команды **vad1k** и верный болельщик **Lamaboy**. Пока вторая группа была на пути в Москву, основная часть **A-Gaming**, заручившаяся поддержкой **Pohmel'a**, игрока из команды **Rush3D**, обыграла по интернету **Begrip**, одну из лучших команд Швеции (на карте **de_nuke**).

Вторая игра в группе и первая серьезная игра на **ASUS Spring** — проигрыш **Spb.Islanders** со счетом 16:3. Для нас это

овернулось относительно коротким шоком, от которого вся команда отошла лишь ко второму дню, когда пришло время одного из важнейших матчей турнира — финала верхней сетки, против **Virtus.pro**. Удачная игра в дебюте матча, нужные раунды выиграны, коллектив максимально собран. Выход в финал, отдать который было уже просто невозможно. И он не был отдан! Во время финальных игр техники долго и мрачно пытались настроить неработавшие плазмы для зрителей — это заняло в сумме около двух часов, и уже на середине финала мы с **Spb.Islanders** поняли, что пропустили свой поезд. Это было более чем рискованное мероприятие, но что-то предпринимать было поздно: в то время как ребята уверенно брали раунд за раундом, менеджер с болельщиками не менее уверенно брали штурмом Киевский вокзал на предмет наличия билетов. Сложилось все более чем шоколадно — выиграв турнир, мы еще успели на поезд.

Мажорный экспресс Москва-Киев прибыл в столицу Украины в восемь утра, а в полдень мы уже были готовы брать вторую вершину — **ESWC Ukraine 2006**. Отличная сетка вызвала волнение только поначалу, к финальным же играм ребята подошли на подъеме, обыграв перед этим киевлян **eXplosive** и одесситов **AK**. В суперфинале — вновь **eXplosive** и вновь победа: 16:8 на **de_dust2**. Здравствуй, Париж... ■



■ Miu, бессменный менеджер команды и автор этого рассказа.



■ Финал ASUS Spring 2006.

ОТКРЫТИЕ A-GAMING.RU



Вниманию всех любителей киберспорта и поклонников команды **A-Gaming**! В июне мы открыли на просторах Сети новый сайт — **A-Gaming.ru**, профессиональный ресурс, посвященный не только киберспорту, но и мультиплеерным играм вообще. Что нового предлагает данный портал?

Во-первых, это совершенно эксклюзивный сервис **Team Building**. В киберспорте часто бывают проблемы с комплектацией команды (причем не только в командных дисциплинах). Мы учли это и сделали специальный раздел, чтобы игрокам было удобно искать команды, а командам, соответственно, игроков. Реализовано это на манер рекрутинговых сайтов: пользователь может заполнить анкету команды или игрока, после чего он получает доступ к базе по вакансиям — списку игроков, которые ищут себе команду, и списку команд, которые ищут себе игрока или менеджера.

Во-вторых, **A-Gaming.ru** — это один из самых интерактивных игровых сайтов, когда-либо созданных в России. Только здесь вы сможете сами создавать не только пользовательские страницы, но и организовывать свои команды. Владельцы клубов, магазинов и спонсоров открывают на сайте свои представительства и находят интересных их игроков.

В-третьих, это отдельные страницы по каждому турниру, игре, карте, демоверсии. Если вы отмечаете в своем профиле любимого соперника, зарегистрированного на сайте, он это увидит. Ну и, конечно, вас ждут новейшие репортажи, рейтинги, эксклюзивные статьи и многое-многое другое.



■ A-Gaming, июнь 2006.



■ Weiss и Strike.



ИГРОМАНЦИЯ

ПРИШЛА В КИБЕРСПОРТ!



Новости

Тактики

Демки

Форум



Файлы

Рейтинги

Турниры

Статьи

WWW.A-GAMING.RU

МЕСТО ВСТРЕЧИ ДЛЯ ВСЕХ, КТО ИГРАЕТ
В ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕРНЫЙ СПОРТ

ИГРА ПЕРВОГО КЛАССА

КОДЕКС

5 235

Ведущий рубрики: Алексей Моисеев

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самими разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (которая вызывается специальной клавишей, чаще всего ~), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию могут не подходить к русской версии.

Bad Day L.A.



Коды вводятся непосредственно во время игры:

Gwb — включает/отключает режим читов;
Ctrl + Terror — бессмертие;
Ctrl + Jihad — бесконечные патроны;
Ctrl + Wmd — все оружие;
Ctrl + Bali — все уровни.

Bone: The Great Cow Race



Чтобы разблокировать всех коров, поставьте игру на паузу, зайдите в меню **Options**, кликните на пункт **Enable cheats** и напечатайте **cowabunga**.

Cars

Вызовите консоль клавишей **F12** и вбивайте коды:

PHOTO — открывает все фотографии;
MOVIES — все видеоролики;
SHIFT — доступ к режиму Gear Shifting Show;
LADDER — открывает гонку Legends Race;
PAINT — дополнительные раскраски машин.

Desperados 2: Cooper's Revenge

Начните игру и наберите слово **arno**. Тем самым вы активируете режим читов (никакого подтверждения на экране не появится). Теперь можно использовать следующие сочетания клавиш:

Ctrl + F3 — останавливает время;
Ctrl + F4 — бессмертие и дополнительные предметы (патроны, оружие etc.);



Ctrl + F12 — мгновенная победа;
Shift + F4 — невидимость;
Shift + F10 — показывает координаты курсора.

Half-Life 2: Episode One



Прежде чем использовать коды, необходимо активировать консоль. Делается это так. Запустите **Steam**, кликните по вкладке **Мои игры**, найдите в списке **Half-Life 2: Episode One** и кликните по названию правой кнопкой мыши. Выберите пункт **Properties**, далее — **Launch Options** и в появившемся окне вбейте **-console**.

Альтернативный вариант активации консоли: откройте файл **episodic\cfg\config.cfg** в Блокноте и измените значение рядом со строкой **con_enable** на 1.

Запускайте игру, вызывайте консоль клавишей ~ (тильда) и вводите команду **sv_cheats 1**. Теперь в этой же консоли можно печатать коды:

god — бессмертие;
give x — получить предмет x (вместо x вводите его название);
buddha — здоровье уменьшается, но главный герой не погибает;
hurtme x — уменьшает здоровье героя на x пунктов;
impulse 101 — все оружие;
notarget — враги вас не замечают;
noclip — прохождение сквозь стены;
maps — список карт;
map x — загрузка карты x (значение x берется из предыдущей команды);
ch_createairboat — рядом с вами появляется катер на воздушной подушке;
ch_createjeep — появляется джип;
mat_wireframe 1 — прозрачные стены;
sv_infinite_aux_power 1 — бесконечная энергия;
showtriggers 0 — показывает триггеры.

IHRA Drag Racing: Sportsman Edition

Начните новую игру, выберите режим **Season**, кликните на любой незанятый save-слот и вместо имени профиля используйте один из нижеперечисленных РЕГИСТРО-

ЗАВИСИМЫХ кодов:

Loaded — \$999999;
HotRodz — разблокирует Rocket Cars;
IWantIt — разблокирует все машины и трассы;
FilMeUp — разблокирует все призы.

SiN Episodes: Emergence



Все коды для **Half-Life 2: Episode One**, указанные выше, работают и в **SiN Episodes: Emergence**. Единственное отличие заключается в способе альтернативной активации консоли: файл **config.cfg** находится в папке **SE1\cfg**.

True Crime: New York City

Поставьте игру на паузу, выберите **CompStat** —> **Map**, зажмите **Shift + F** и нажмите:

Enter три раза — выбор уровня;
Пробел три раза — 100 очков «плохого полицейского»;
Delete три раза — 100 очков «хорошего полицейского».

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСКАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры и программы они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «пасхальные яйца».

F.E.A.R.

В **No One Lives Forever** и **No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way** (их тоже разработала компания **Monolith Productions**) в роли вселенского зла выступала корпорация **H.A.R.M.** Эта аббревиатура нигде не расшифровывалась, но с выходом **F.E.A.R.** **Monolith** решила исправиться: в третьем эпизоде игры повсюду развешаны плакаты, на которых изображен знак, очень похожий на логотип **H.A.R.M.** Здесь же приводится полное название корпорации — **Heater and Refrigerator Manufacturing**. Это переводится как «производство обогревателей и холодильников» (**herooofsi-lenthill@mail.ru**).

Half-Life 2: Episode One

Смотрели ролик из **Half-Life 2: Episode Two**? Если смотрели, то наверняка помните новых врагов — мини-страйдеров. Так вот, эти самые мини-страйдеры есть и в первом эпизоде. Если найти какую-нибудь открытую площадку и ввести в консоли команду **npc_create npc_ministrider**, рядом с вами появится один такой робот, правда, еще неозвученный и незатекстурированный. Учтите также, что игра



из-за этого может вылететь в Windows (Алексей Алексеев).

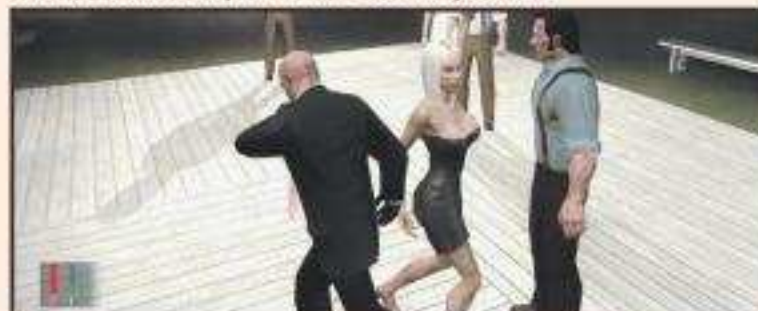
Hitman: Blood Money



В **Hitman: Blood Money** не одна, а целых две концовки. На похоронах 47-го можно просто смотреть титры — тогда ничего интересного не произойдет. Но если во время титров нажимать клавиши W, A, S, D (движение), то наш лысый душка в буквальном смысле воскреснет из мертвых (на самом деле он, конечно, не умер — только тссс!) и не без вашей помощи перестреляет всех свидетелей своего чудесного воскрешения. Ну а дальше последует та самая альтернативная концовка, слегка раскрывающая завязку следующей части игры (SI5551@yandex.ru).



В миссии **Curtains Down**, в подвале (левая часть карты) на столе можно отыскать **Keycard Ratclub**. С его помощью открываем дверь на втором этаже и видим прелестную картину: крысы сидят и играют в карты за столом, а неподалеку стоит крыс-официант и наблюдает за крысами-буксерами.



Если 47-го оставить на некоторое время в любом месте, где играет музыка и танцуют люди, он тоже пустится в пляс. Например, в самом начале миссии **Till Death Us Do Part** есть танцпол. Выбираем партнершу, подходим к ней и ждем около минуты, ничего не нажимая. Что после этого будет, можно увидеть на скриншоте (NightMare,impailer@mail.ru).

SiN Episodes: Emergence

Наберите в консоли (как ее активировать, смотрите в этом же выпуске «КОДЕКС», в разделе «Стандартные коды») команду **map SE1_U4Lab05**, и загрузится секретный уровень. Там будет забавная мини-игра: Блэйд необходимо за минимальное время уничтожить всех спецназовцев, «выстреливаемых» в небо наподобие летающих тарелочек (Никитин Алексей).

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковыристое место, быстрее обычного запустить самое крутое оружие и т. д.

Магия крови



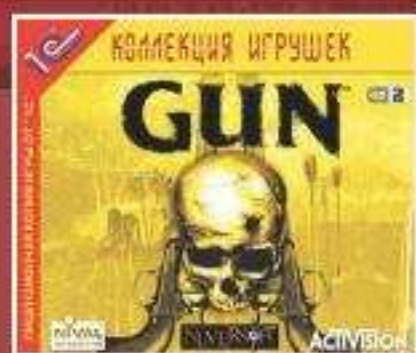
В игре есть возможность копировать предметы в любых количествах.

1) Сделайте резервную копию папки **Profiles** (находится в каталоге «Магии крови»). Найдите игру и выбрасывайте на землю предметы, которые вы хотите скопировать (поблизости от точки сохранения, чтобы далеко не бегать), сохраняйтесь и выходите в меню. Сворачивайте «Магию крови» (**Alt + Tab**) и копируйте файл **[имя профиля].saved** из папки **Profiles** куда-нибудь в надежное место (не удаляйте сам файл, только копируйте!). Возвращайтесь в игру, загружайте только что сделанное сохранение.

2) После загрузки подбирайте вещи, сохраняйтесь, сворачивайте «Магию крови» и копируйте сохранение (со сброшенными вещами, то, которое мы скопировали в надежное место на предыдущем шаге) в каталог **Profiles**. Вам предложат заменить файл — соглашайтесь. Возвращайтесь в игру, загружайте сохранение. Пожалуйста! На том же месте будут лежать только что подобранные вещи, при этом из инвентаря они не исчезнут.

3) Повторяйте шаг №2 до тех пор, пока не получите желаемое количество вещей (wolde-mar1992@mail.ru).

НАШИ ПРИЗЫ



Все читатели, чьи пасхалки и хинты попали на окрестные страницы, получают в подарок локализованную версию ковбойского шутера **Gun** от фирмы 1C. Если вы попали в их число, напишите по адресу winner@igromania.ru или просто позвоните в редакцию.

KODEX НА DVD



Читерские программы: **CheMax** (русская и английская версии, содержат в себе коды для огромного количества игр, а также ссылки на трейнеры и прохождения), **ArtMoney** (необходима для применения шестнадцатеричных кодов), **Trainer Creation Kit** (программа для создания собственных трейнеров), **Game Audio Player**, **Dragon Unpacker** и **Resource Hacker** (пригодятся для извлечения игровых ресурсов).

Сохранения: Cars, Champion Sheep Rally, GTI Racing, Half-Life 2: Episode One, IHRA Drag Racing: Sportsman Edition, JetFighter 2015, Zoo Tycoon 2: African Adventure.

Трейнеры: Half-Life 2: Episode One, Heroes of Might and Magic V, Hitman: Blood Money, IHRA Drag Racing: Sportsman Edition, Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure, The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II, Zoo Tycoon 2: African Adventure.

Как попасть на страницы нашей рубрики

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из популярной игры, пришлите нам его описание. Дайте как можно более точное и понятное описание, снимите скриншоты (в хорошем качестве — хотя бы 800x600 в BMP или JPEG с минимальным сжатием), на которых ясно видно, в чем заключается секрет (если на картинке это продемонстрировать нельзя, так уж и быть, не снимайте), запакуйте их архиватором RAR и отправляйте нам. Для снятия скриншотов удобнее всего использовать программу **Fraps**, ее всегда можно найти на наших дисках в разделе **Софтверный набор** → **Игроманский стандарт**. Если у вас хорошая связь, шлите в несжатом виде — так нам будет проще перебирать ваши письма. Описание лучше давать непосредственно в теле письма. Пасхалки шлите по адресу kodex@igromania.ru, хинты — trick@igromania.ru.

К письму также можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылайте ролики весом более 10—15 Мб), и savegame, сделанный в том самом месте, где находится описываемая вами пасхалка. В

описаниях пасхалок и хинтов указывайте только оригинальные английские названия уровней, оригинальные имена персонажей (или те, что используются в официальной локализации) и так далее.

Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их на страницах «КОДЕКС» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала. Только, пожалуйста, пишите свои настоящие имена. Если укажете свой ник или только имя без фамилии (да, такое часто бывает), нам придется опубликовать ваш e-mail — чтобы вы хотя бы узнали о своем выигрыше. Публикация же e-mail — это риск попасть в списки спамеров.

Еще одно «пожалуйста»: не присылайте одно и то же письмо несколько раз. Не надо отправлять по 6—8 (а иногда даже 10—15) дубликатов одного и того же письма — так вы только снижаете свои шансы попасть на эти страницы.

Если же ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите об этом по адресам winner@igromania.ru или info@igromania.ru.

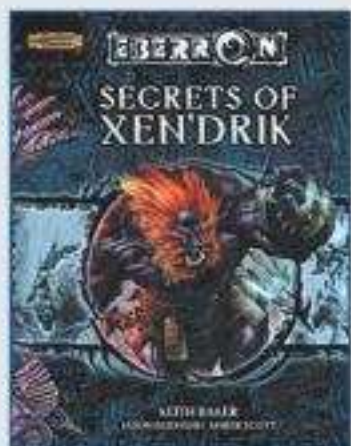
ВНЕ КОМПЬЮТЕРА
ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



Dungeons & Dragons

В июле Wizards of the Coast выпустила Monster Manual IV — очередной, уже четвертый в серии, сборник чудовищ. А если считать вместе с книгой Fiend Folio — то даже пятый. Предыдущие выпуски отличаются от нового издания лишь описанными монстрами, структура и шаблоны оформления оставлены прежними. Акцент в этот раз делается на драконах. Порекомендовать книгу можно лишь в случае, если все прежние монстрятники изучены вами вдоль и поперек. 224-страничная книга продается за \$35.



Линейка нового, но уже очень популярного D&D-мира Эберрон пополнилась описанием неизведанного континента Ксендрик, своеобразного аналога доколумбовой Америки. Книга *Secrets of Xen'drik* содержит, как обычно, новое снаряжение, навыки, заклинания, волшебные вещи, монстров, а также множество таинственных локаций, которые ждут любопытных искателей приключений. За руководство из 160 страниц просят \$30.

Кольцо власти

В отечественном варгейме с коллекционными миниатюрами «Кольцо власти», который выпускается компанией «Звезда», продолжается пополнение эльфийской армии. К выпущенному ранее набору «Эльфийская кавалерия» (всадники-эльфы, оседлавшие пегасов) добавилась «Эльфийская волшебница». Эта модель изображает высокородную эльфийку с посохом, стоящую в магической ладье. Волшебное парусное судно выполнено в форме лебеда.

Магия, которая подвластна волшебнице,



оперирует временем: переносит действие заклинаний на другой ход, дает дополнительные действия в текущем ходу и даже отправляет дружественные отряды в будущее.

Vs. System

Компания Upper Deck Entertainment продолжила линейку супергеройской ККИ Vs. System 220-карточным сетом Infinite Crisis. «Бесконечный кризис» относится ко вселенной DC Comics и в очередной раз объединяет персонажей одноименного издательства. В центре внимания — множественность миров и, соответственно, супергероев. Среди персонажей — Бэтмен и Супермен с Земли-2, коварный двойник злодея Лекса Лютора Александер Лютор, страж мультивселенной Монитор. Infinite Crisis — первый сет Vs. System, где появля-



ется магия — это новый подтип карт поворотов сюжета. «Магические» повороты сюжета позволяют добиться внушительных эффектов, платой за которые будет выносливость — «жизнь» игрока.



Полноценных команд в «Бесконечном кризисе» пять: **Justice Society of America** (один из вариантов Лиги правосудия Америки, объединяющей главных супергероев DC Comics), **Shadowpact** (группа волшебников, которая и владеет вышеупомянутой магией), **Checkmate**, а также две откровенно злодейские — **Villains United** и **Secret Six**. Мировой релиз сета состоялся 10 мая этого года, а российский запланирован на июль-август.

Magic: The Gathering

Главное событие месяца — Pro Tour Charleston, проходивший в формате Team Ravnica Block Constructed. Японская команда Kajiharu80 в составе Томохиро Кадзи, Шоты Ясуки и Томохару Сайто одолела в финале бразильцев из Raaala Pumba (Чельсо Дзампере, Вилли Эдель и Паулу Витор Даму да Роса). В топ-4 была еще одна японская команда — D-25 — и американцы из Big Timing With Big Oots. Наши игроки также посетили этот турнир — Михаил Глушанков и Вадим Горин добрались до Чарльстона, но по техническим причинам не смогли принять участие в самом турнире.

Кроме того, в мае прошли четыре Гранпри, все в формате Ravnica Limited. В Куа-



ла-Лумпур победителем стал Кендзи Цумура, одолевший Осаму Фудзиту. Он же повторил свой успех в Тулузе, победив в этот раз бельгийца Марийна Либаера. В Торине финал разыграли два американца — Антонио де Роса и Джон Соне (победа досталась Антонио). А француз Антуан Руэль не смог одолеть в финале туринского Гранпри Нико Бони. Как всегда, листы колод с этих турниров ищите на диске журнала.

Из локальных новостей: продолжается сезон квалификационных турниров к чемпионату России. В финале самого крупного, московского, турнира Василий Цапко выиграл у Николая Потовина. Всего турнир собрал 64 участника, что, к сожалению, далеко не рекордный показатель.

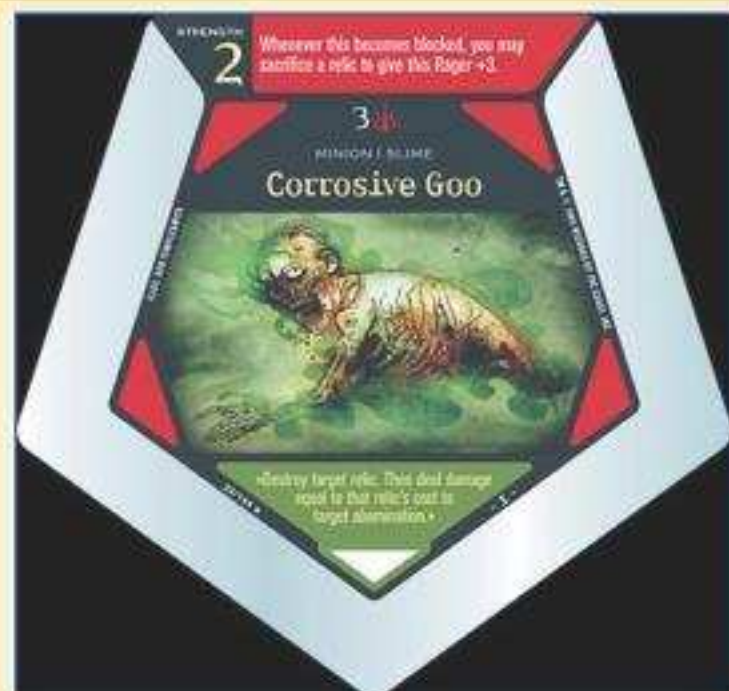
В Magic Online прошел выпуск сета «Раскол». В июле состоится первый за полгода IPA-чемпионат, а ближе к августу стоит ожидать запуска нового сета Coldsnap.



Hecatomb

No, you fools! I said, destroy them all!
Dr. Gilman, endbringer
(текст на карте Destroy the Mall)

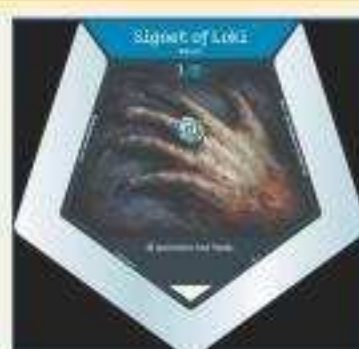
Жанр: Коллекционная карточная игра ■ Производитель: Wizards of the Coast
Распространитель: Мир фэнтези ■ Сайт: www.wizards.com/hecatomb ■ Количество игроков: 2
Длительность партии: От 30 минут ■ Язык игры: английский



Исторически слово «гекатомба» означало жертвоприношение в виде ста быков. Такая жертва приносилась на больших праздниках в Древней Греции. Со временем число жертвенных животных, да и их видовая принадлежность стали не столь существенны, и гекатомбой называли любое значительное жертвоприношение. Еще немного видоизменившись, гекатомба стала коллекционной карточной игрой **Hecatomb** компании **Wizards of the Coast**, создательницы знаменитой **Magic: The Gathering**.

Hecatomb посвящена апокалипсису и способам его скорейшего приближения. Два злобных колдуна собирают души простых смертных. Кто первым соберет 20 душ — тот и победил. Собирают души злобным колдунам помогают не менее злобные аберрации, которых создают методами доктора Франкенштейна — из всяких отбросов, скрещивая демонов, древних богов и обычных зомби. В общем, детям и беременным женщинам игра не рекомендуется.

Правила традиционны для коллекционных карточных игр. В «Гекатомбе» есть



четыре фракции, к которым принадлежат карты. Союзные и вражеские фракции взаимодействуют друг с другом. Любая карта может быть выложена как источник маны на стол. За ману играют заклинания. Существа (те самые аберрации) атакуют колдунов, а те, в свою очередь, защищаются существами. Когда нечем защищаться, атакуемый колдун теряет души, а атакующий приобретает. В Hecatomb есть мгновенные заклинания, артефакты (аналог чар в MTG) и волшебства. Для атаки аберрации поворачиваются («тапаются» по MTG-шной терминологии) и до следующего хода не смогут защищать колдуна.

Главное своеобразие игры заключается не в правилах, а в ее художественной стороне. Если приглядеться к картинкам и вчитаться в текст карт, вы откроете для себя не обычную ККИ, а совсем другую игру, полную цитат из классических триллеров и ужасиков. Местами встречается и откровенная сатира. В общем, складывается впечатление, что разработчики, устав от серьезных проектов, внезапно ушла в отрыв. В итоге им удалось создать действительно интересную игру, организовать регулярные турниры (да-да, у Hecatomb даже есть рейтинг в DCI) и выпустить два сета, полных человеконенавистничества и несущих в себе мало с чем сравнимый аморальный заряд.

Единственным объективным недостатком можно считать пятиугольную форму карт. Необычен и материал — прозрачный пластик. Эти экспериментальные карты потрясающе неудобны в руке и на столе, да и протекторов, альбомов и коробочек к ним пока не придумали.

Из-за формы и материала карт, а также из-за тематики игры (ее нельзя продавать несовершеннолетним) перспективы развития у «Гекатомбы» были изначально сомнительные. Вероятно, на успех «Магии» и топовые продажи создатели игры и не рассчитывали. Ну какой вменяемый родитель купит этот кошмар своему ребенку? А ведь именно дети и подростки являются основными покупателями настольных игр. Вид расчлененки и полурасчлененки

жившихся трупов тоже особой радости не доставит. Если уж даже такие монстры, как **Star Wars CCG** и **Lord of the Rings CCG**, при значительно большем числе фанатов и раскрученном бренде потихоньку ушли в режим анабиоза, то чего же ждать от мало кому известной и малопривлекательной с точки зрения дизайна игры?

Нетрудно догадаться, что выпускалась «Гекатомба» недолго, — этим летом ее сняли с производства. Но поскольку в России (да и во всем мире) она пока свободно продается, пропустить ее мы тоже не могли.

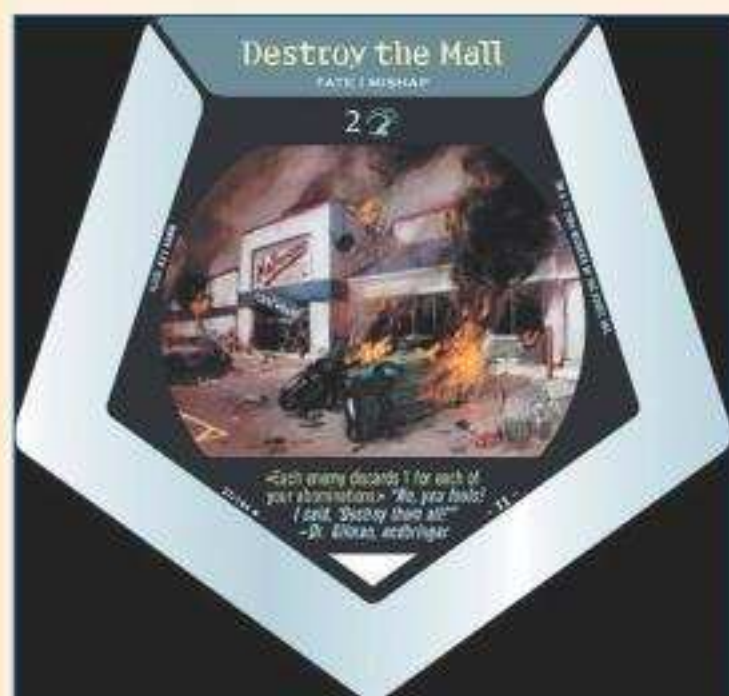
Антон Курин

Геймплей	***** (7)
Игровой мир	***** (5)
Художественный дизайн	***** (7)
Качество изготовления	***** (9)
Оригинальность	***** (7)
РЕЙТИНГ «МАНИИ»:	★★★★★ 6



На диске в разделе «Вне компьютера»

- 1. Vs System.** Правила коллекционной карточной игры и карты двух сетов.
- 2. Talislanta.** Спецподборка материалов по известнейшей RPG.
- 3. Axis & Allies Miniatures.** Знаменитый варгейм в новом воплощении — с коллекционными миниатюрами.
- 4. Risk 2210.** Классическая настольная стратегия в антураже научной фантастики.
- 5. World of Warcraft RPG.** Бестселлер среди онлайн-версий RPG обзаводится настольной версией.
- 6. A Game of Thrones.** Спецподборка правил и спойлеров по популярной ККИ во вселенной Джорджа Мартина.
- 7. Hecatomb.** Правила игры «Гекатомба».
- 8. Magic: The Gathering.** База карт Oracle, турнирные правила DCI, разъяснения и комментарии от Стивена Д'Анджело, лучшие колоды мира, полные официальные правила и спойлеры, правила игры на русском языке.



Видео

Отправь SMS с кодом на номер 1151

Стоимость 0.99 у.е. без НДС

CounterStrike – видео с места событий в твоём мобильном

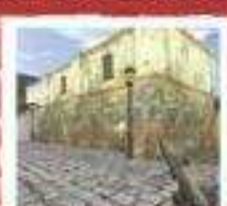
Quake 3 – закачай стрельбу и взрывы

Супер скорости в твоём телефоне!



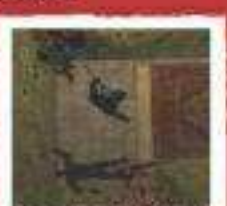
77745989

Вот это маленькая черная точка вверху и есть моя смерть летящая... ай-фо.



77745988

"Отличное" место для укрытия, но стоило ему не погнать...



77750565

Кровь, выстрелы, взрывы - изучай свес и отличное видео.



77746000

Огонь! Огонь! Огонь! Я добил огонь!



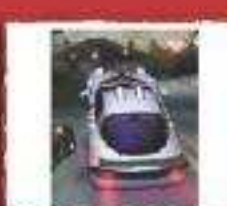
77745997

Знают заны. Тогда охота на зайцев открыта яноу и только что...



77750561

Дуль на автострасе - это благородно, заставляющее, красиво, вообще, смотришь не моргая.



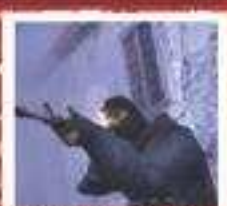
77750559

Самое продолжительное и савое качественное видео!



77745986

А в твоем углу подковы и песенку свою на автомате пропаяю...



77745982

Ну мы "арасмача", надо подумать о Голливуде



77745983

Жду гостей в моем дворце перед парадной зной, с подарками разумеется...



77746001

А пули свистят пули, элктрические и не очен...



77745998

А вы видите это аморфное тело рядом с булгуши фризом.



77750558

У спортсмена должен быть дерзкой нрав и непростой характер.



77750560

Зрелищный трек на четвертого всем стритрейсером фильма в исполнении... кого бы вы думали?

Java-игры

Отправь SMS с кодом на номер 1161

Стоимость 2.99 у.е. без НДС



Тормозилки 77725707

Мобильная версия суперпопулярной PC-игры «Duke Nukem» (Ларри Ганга в пистолити, трубах со стрельбой, с невероятным оружием, газом, динамитом, та и угловыми).



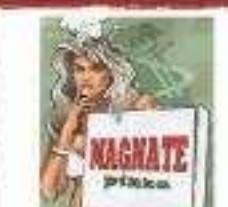
DukeNukem 77717038

Duke Nukem Mobile - игра представляет до пятидесяти различных уровней, оружия, урона, бонусов, набор оружия и разнообразия окружающей обстановки, на фоне которой разворачивается эта мобильная ода.



Астерикс и викинги 77737689

Непохожий герой галльский пещер доминировал, чтобы нанести дружелюбный визит своим галльским соседям. В новой версии приключений Астерикс встречается с викингами.



Pizza Magnet 77722452

Учась стать бизнесменом и разорвать выходящий бизнес? Стань на время алкающим пидором и зашиби кучу денег, пусть кредиты в банке закроют свои глаза и подкупают документы о банкротстве.

Темы - Upgrade для мобилы

Отправь SMS с кодом на номер 1161

Стоимость 2.99 у.е. без НДС



77720423



77720422



77720421



77747901



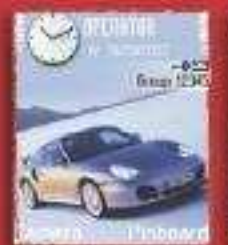
77748156



77748274



77739627



77719843



77739807

Модные обои

Отправь SMS с кодом на номер 1151

Стоимость 0.99 у.е. без НДС



77732883



77746675



77732928



77731479



77746616



77744394



77732886



77731374



77731675



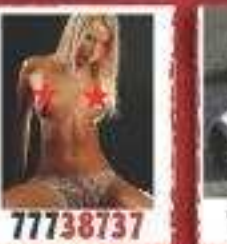
77737852



77731981



77731684



77738737



77746646



77746607



77738703



77732265



77731685



77732176



77731400



77731393



77731420



77731414



77746673



77738761



77731483



77731476



77732520



77731412



77731405



77731356



77744366

Мелодии для мобильного

MP3 - номер 1161

Стоимость 2.99 у.е. без НДС

полифония - номер 1151

Стоимость 0.99 у.е. без НДС

Исполнитель	Композиция	MP3	MIDI
X-Mode	Животные	77741651	7779148
Mr. Credo	Чуждая долина	77745933	77745934
Mr. Credo	Медляк	77745932	77745928
X-Mode	Что? Где? Когда?	77741653	77735075
Айдамир Мугу	Черные глаза	77745913	77720265
Бутусов Вячеслав	Тема № 1 из к/ф "Жирири"	77741479	77735107
Валерий Меладзе	Без суеты	77745228	77744730
Мастер SheFF	Грация	77743384	77740291
Многоочие	Жизнь и свобода	77745917	77735419
Наталья Подольская	Поздно	77741563	77735098
Фактор - 2	Шалава	77741505	77710035
Юлия Савичева	Прости за любовь	77741595	77710050
Звери	До скорой встречи	77745398	77740300
ВИА ГРА	Обмани, но останься	77745943	77739995
J-Five	Find A Way	77745915	77735394
Bepassi Bros. feat Dhanu	Every Single Day	77745940	77745942
Юлия Савичева	Если в сердце живет любовь	77741591	77710047
Айдамир Мугу	Черные глаза	77745913	77720265
Блестящие и Arash	Восточные сказки	77745217	77720268
Серёга	Возле дома твоего	77743802	77743258
Фактор 2	Красавица	77741495	77710036
Игра слов	Алина Кабаева	77745923	77744788
Серёга	Возле дома твоего	77743802	77743258
Массква	7 этаж	7775009	7779180
Happy Tree Friends	Happy Tree Friends	77745945	
Евгений Кошевой	про Московское метро	77743800	

Исполнитель	Композиция	MIDI
t.A.T.u	All About Us	77720258
Madonna	Sony	77743260
Arash	Like Tike Kandi	77740180
Daddy Yankee	Gasolina	7779213
Daft Punk	Around the world	7779216
Дискотека Авария	Если хочешь остаться	77720263
Mattafix	Big City Life	77735780
Crazy Frog	Axel F	77748072
Гости из Будущего	Лучшее в тебе	77710303
ВИА ГРА	Бриллианты	77744735
Bobby McFerrin	Don't worry be happy	77747254

Установи на свой JAVA-телефон GOA-каталог всех хитовых мелодий, картинок и игр и качай в любое время!

Отправь GOA 777 на номер 1121

и получи каталог на свой телефон!!!



Java-игры

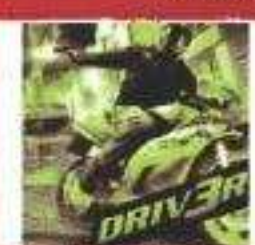
Отправь SMS с кодом на номер 1161

Стоимость 2.99 у.е. без НДС



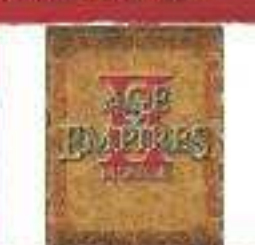
Battlestar Galactica 77738104

После первой впечатлительной работы, команда космического корабля Galactica, переживает самый невероятный приключений во время своего опасного путешествия.



Drive3r 77716951

Скорее садись за руль Вулкановского зета и начинай исследовать улицы Майами, Нью-Йорка и Лондона.



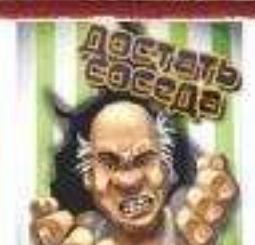
Age of Empires 2 77737491

Age of Empires - легендарная стратегия, в которую теперь можно играть прямо на мобильном телефоне!



Бригада 77721713

Четыре невероятных друга - Фит, Тачка, Космос и Белый. Попытайся пройти цепочки и невероятными способами череду разбросов и перестрелок.



Достать соседа 77720444

Соседство можно больше, соседство, над соседом, при этом не полагаясь на глазу.



Age of Heroes 77720448

Age of Heroes: Армия Мира - это новая стратегическая ролевая игра. Армия Мира - это первая игра из целой серии фантастических приключений.



Первый альтернативный контент-провайдер

**СТАРПОМ МАКАРЕНКОFF**

«Инда взопрели озимые», — громогласно изрек Старпом и ввалился из жаркого коридора в прохладную комнату редакции. Жужжащий у потолка кондиционер исправно нес службу на боевом посту: охлаждал воздух внутри и орошал водой асфальт снаружи. «Кстати, — воскликнула прекрасная половина человечества в лице Светланы, — у нас сегодня аншлаг. Такого количества писем я уже давно не видела. А ведь на дворе лето! Читателям полагается сидеть в море и носа не казать у мониторов. В чем дело?»

«Ну, во-первых, дражайшая, до августа, пика рабочего воздержания, еще ой как далеко, — отвечала сильная половина прекрасной половине. — А во-вторых, именно на отдыхе пишутся самые интересные, выворачивающие мозжечок наизнанку послания. А потом резко перестаем недоумевать и начинаем стремительно окучивать».

Практика в очередной раз показала, что количество вовсе не подразумевает качество. Большинство писем содержало заурядные, повторяющиеся из номера в номер вопросы. Эти опусы были безжалостно выловлены за электронный хвост и выброшены в виртуальную корзину. Впрочем, интересных вопросов тоже хватало. Поэтому надеваем очки, вставляем контактные линзы, приникаем глазами к окулярам микроскопов и внимательно изучаем начинку сегодняшней почты.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Здравствуйте, дорогие и ненаглядные читатели! И вот мы снова вместе. Грядет эра редакционных отпусков, и мы с Алексеем в спешном порядке готовим рубрику «Почта» заранее. Была идея прислать ее в редакцию прямо из отпуска, но, трезво поразмыслив, мы решили не рисковать: а ну как связь будет ненадежной? Я вот себе никогда не прощу, если журнал вдруг выйдет без ваших писем.

Скажу по секрету, что сегодняшняя «Почта» не совсем обычная: она писалась в условиях сумасшедшего аврала по всем фронтам и в результате получилась очень эмоциональной. Периодически в редакционный кабинет влетал товарищ Старпом, громогласно тру-



бил в бумажный рог изобилия, стучал в волшебный шаманский бубен и призывал меня немедленно начать отвечать на ваши вопросы. Я недоумевала, потому что и без того сидела и отвечала на них, но начинала скрежестать извилинами еще усердней.

Результат экспрессивных измышлений перед вашими глазами. Мне кажется, получилось очень весело, но хотелось бы услышать и ваше мнение. Как вы относитесь к тому, чтобы мы отвечали на письма чуть более эмоционально? Ждем ваших пожеланий, а пока начинаем пышущий страстями разбор полетов.

ПИСЬМО НОМЕРА**ИГРОВАЯ ГИНЕКОЛОГИЯ**

Здравствуйте, уважаемые Светлана и Алексей!

Поскольку таким прекрасным девушкам, как Света, я не могу говорить ничего, кроме комплиментов, а письмо это я задумывал с несколько иной целью, обращаться буду только к Алексею. И да простит меня Светлана, одно из дальнейших писем я постараюсь посвятить целиком ей — если причины для восхищения журналом будут настолько серьезные, что я просто не смогу промолчать и не высказать своих чувств...

Ваш журнал, безусловно, является одним из интереснейших изданий о компьютерных играх на просторах бывшего СССР, оспаривать это бессмысленно. Большинство ваших материалов показывают, что их автор действительно постарался открыть перед читателями все возможности описываемой игры, хотя иногда это бывает ой как непросто (если игра попала скучная или несбалансированная). Лично мне профессия критика игр немного напоминает профессию гинеколога: что для одних удовольствие, для них — тяжелый труд.

Короче, я вам совсем не завидую, а потому еще больше уважаю. Но есть, на мой взгляд, некоторые материалы в журнале, которые представляют собой разрывы в

том общем положительном настрое, который, по идее, должен испытывать (и обычно испытывает) любой фанат и просто любитель компьютерных игр, читающий о предмете его страсти. Я думаю, вы не будете спорить, что в современных играх все более важным становится способность игры эмоционально увлечь игрока, заставить его отождествить себя с главным героем или героями.

То есть игры все больше и больше приближаются по силе воздействия к фильмам, где эффект сопричастности и сопереживания просто необходим для успеха картины. А что нам требуется, чтобы мы происходящее на экране монитора воспринимали не как комбинации цветных пикселей, а как окно в другой мир? Конечно, стройный логичный сюжет. Опять-таки графика, которая не будет на каждом шагу орать геймеру, что это всего лишь работа программного кода, иногда довольно кривого...

К чему я веду: на мой взгляд, статьи о программировании и вскрытии игр являются совершенно лишними и даже вредными. Читатель только-только погружается в тот сказочный мир, только начинает прикидывать, кем бы он еще хотел быть и сколько времени ему потребуется, чтобы пройти игру, а тут вы «бац!» по носу напоминанием, что прекрасное личико Аликс — всего лишь модель, а потрясающе красивая вода — результат работы шейдеров последней версии.

Такие статьи нужны, но только в специализированном журнале для программистов, а не для игроков... Геймер — это конечный пользователь, нельзя нарушать иллюзию реальности происходящего. Это все равно что ввести в журнале Playboy постоянную большую рубрику о венерических болезнях, с красочными фотографиями и подробными описаниями клинической картины и последствий...

А вот о технической базе игровой индустрии можно было бы поговорить и более подробно, но это уже мои сугубо личные предпочтения и на общем впечатлении от журнала они, в отличие от выше оговоренных проблем, не сильно сказываются...

С уважением, Владислав Ч.

**СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(СОЧУВСТВЕННО ВЗДЫХАЛА)**

Полностью согласна с вами, Владислав. Целостность концепции и вытекающее из нее единство восприятия — вещи крайне важные. Разработчик должен подходить к вопросам игровой режиссуры максимально вдумчиво.

Также нисколько не сомневаюсь, что игры медленно, но верно движутся по пути все большего ассоциирования игрока с вверенным ему персонажем. И чем сильнее эта ассоциация, тем лучше: человек максимально вживается в образ, получает от прохождения больше удовольствия. Это великое искусство — заставить пользователя почувствовать себя персонажем игры. И удастся это крайне немногим.

Что же касается «игровой гинекологии», о которой вы вскользь упомянули...



ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На mail@igromania.ru приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеследующий текст.

— Заголовок письма должен быть написан на русском языке, соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное сообщение, заподозрив, что это спам или вирус. В частности, стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «Вопрос Игро-мании: Мне надоели компьютерные игры!» (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или просто «Игры и их влияние на психику» (из контекста понятно, что это не спам).

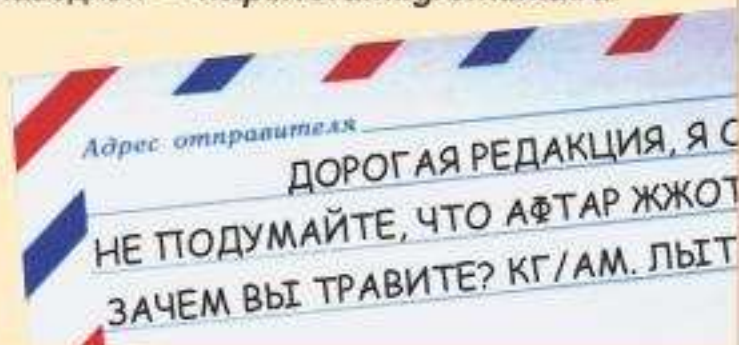
— Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого щупальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но да-

же если вы придумали очень интересную, на ваш взгляд, тему, пролистайте 3—4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос уже не обсуждался в «Почте».

— Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатаем и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за объема. Хотя, опять же, возможны исключения.

— Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, в теме письма обязательно укажите «Рассказ читателя».

— Форум «Почта журнала». На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и неопубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Адрес прямой наводкой — <http://forum.igromania.ru>.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(РАЗНОСИЛ КОНЦЕПЦИЮ В ЩЕПКИ)

Концепция Владислава, если ее можно так назвать, выглядит очень стройно. Потому что изложена стилистически красиво, со множеством метафор и констатаций. Но за фальшивыми аналогиями многие не замечают леса — на деле вся теория не стоит и выеденного яйца. Две консервные банки и дырка от баранки.

Легонечко, тихой сапой пробежимся по упомянутой якобы фактике. Игры приближа-

ются по уровню вживания в роль к фильмам? Полноте! Игры хороши как раз тем, что давно заткнули в этом плане любое кино. Да, героям на киноэкране можно сопереживать, сочувствовать, испытывать легкие отголоски тех эмоций, которые испытывают сценические образы. Но вжиться в роль так же, как это позволяют сделать компьютерные игры? Нихт!

В игре есть то, чего нет ни у одного фильма. Действие. Игрок сам решает, как ему поступить в тот или иной момент времени. И это действие через персонажа-посредника передается миру игры. Именно действие обеспечивает максимальное вживание в роль. В кино этим и не пахнет.

Заявление, что игры-де движутся по пути «максимального отождествления с персонажем», с которым так поспешно согласилась Света, меня, право слово, развеселило. Вы действительно считаете, что этот элемент так уж важен? Да, он есть по умолчанию, да и разработчики честно стараются сделать так, чтобы вживание в роль было повыше. Но чтобы кто-то из разработчиков над этим пупок рвал? Нет такого.

Соглашусь с тем, что для многих жанров (заметьте, речь именно о жанрах, а не об играх в целом) элемент ассоциирования с главным героем довольно важен. Например, ролевые игры, квесты, некоторые экшены. Но в общем и целом — так ли уж это необходимо? Лично вам настолько важно чувствовать себя героем **Painkiller** или **GTA: San Andreas**, чтобы получать удовольствие от игры? Вовсе не обязательно. Захватывает само действие. Вам как игроку интересно совершать определенные последовательности действий. Смотреть на красивую пушку, наблюдать, как красиво разлетаются ошметки от расчлененных бензопилой монстров, слушать классно звучащие выстрелы, наслаждаться шикарной графикой или следить за сюжетом.

Большинство поклонников стратегий, например, кайфуют от осознания, что правильно разработанная тактика позволила им одержать верх над противником в новой стратегии. И для этого удовольствия им вовсе не обязательно ощущать себя генералами. Они просто играют и получают от этого фан. Еще раз повторюсь: в большинстве случаев разработчикам не нужно уделять так много внимания вживанию игрока в роль. Вживание произойдет само по себе, если будет правильно воссоздана атмосфера и будет герой, в роль которого можно вжиться. А если и не произойдет, то и в такой тайтл можно будет играть с превеликим удовольствием.

Ну а то, что знание анатомии игры якобы негативно влияет на восприятие игры... Приведу несколько значительно менее фальшивых аналогий. Врачи и отношение к жизни, повара и любовь к еде, тренеры и уважение к спорту. Знание подноготной не мешает, а напротив — способствует большему пониманию процесса и отождествлению себя с главным героем игры. Для тех, кому это важно, конечно.

ПИСЬМО №1

ТЕОРИЯ ЗАГОВОРА

Назрел тут один вопрос. Сначала текст покажется полнейшим оффтопом, но не бойтесь, суть вопроса в самом конце. Дав-

Мне кажется, знание элементов строения никоим образом не мешает, а скорее даже способствует восприятию целого образа. Приведу в качестве аналогии кино. Если вы знаете все этапы съемки фильма, знакомы с актерами, видели декорации из-за кулис... Все это нисколько не мешает получать удовольствие от фильма, сопереживать персонажам, ассоциировать себя с главным героем. Так же и с играми. Знание подноготной помогает получить еще больше удовольствия.



Наскально-заборная живопись от гражданина eXtaz, а также его приятелей Barsuk и Просто EGor (спонсоры по расходным материалам).



0681_954621



но известно, что на американские фильмы сильное воздействие оказывает правительство (демократия? свобода слова? вы о чем?). Например, существует список правил, которым должен соответствовать каждый выпускаемый фильм.

Я этих правил не знаю, но могу назвать самые очевидные. Например, есть слова и выражения, которые употреблять нельзя. Хотя бы один из положительных героев должен подходить под одно из этих описаний: негр, инвалид, жирный, гей, урод, китаец, мексиканец и так далее. Ну, конечно, главный злодей не должен быть афроамериканцем. Иногда персонажи начинают нести патриотический бред по заказу правительства, а иногда напрямую высказывают чуть замаскированные политические идеи,двигаемые президентом по новостям.

Ладно, все это можно продолжать до бесконечности. Собственно, вопрос такой: существуют ли подобные правила для игр?

С уважением, Ultiman.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(ГРЯЗНО НАДРУГАЛСЯ)

Заговор! Все вокруг враги! И только один верный друг — шотган! В целом умозаключение небезынтересное, но в том, что касается «правительственного влияния», весьма спорное. Да, конечно, есть фильмы, снимаемые по заказу властей, но их мало. А то, что многие западные кинокартины попадают под описанные правила, это лишь удовлетворение потребительского спроса. В Америке живет много афроамериканцев, они хотят видеть в фильмах афроамериканцев, поэтому режиссеры и вставляют в фильмы афроамериканцев, чтобы афроамериканцы были в фильмах, которые смотрят афроамериканцы.

С играми ситуация точно такая же. Специально никто ничего ни от кого не требует, за вычетом, опять же, игр, сделанных по заказу правительства (которых пока очень мало — вот разве что *America's Army*). Но законов,



РАССКАЗЫ ЧИТАТЕЛЕЙ



Господа и дамы, спешим донести до вас благую весть. С недавних пор на нашем диске поселилась рубрика «Рассказы читателей». Когда-то она у нас уже была, но подло испустила дух — рассказов приходило немного, а те, что приходили, не всегда стоило делать достоянием общественности. Сейчас ситуация заметно улучшилась, рассказов приходит довольно много, поэтому мы решили возобновить публикацию ваших эпистолярных изысков.

Ну а чтобы дополнительно разнообразить раздел, либо Светлана, либо я (Старпом) будем в начале каждого рассказа писать маленькую аннотацию, эдакое резюме по прочитанному. Дочитаете «Почту» — и можете прямиком направляться на диск, где вас уже ждет первая порция произведений. Ну а когда и их изучите, садитесь поудобней и начинайте писать свой собственный рассказ. Выйдет хорошим — обязательно опубликуем.

рейтингов и просто здравого смысла никто пока не отменял.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(ДЕРЖАЛА НЕЙТРАЛИТЕТ ЗА ХВОСТ)

А я вот соглашусь с тем, что политкорректности в фильмах и играх стало слишком уж много. При этом совершенно не важно, из-за чего так получается. Правительственные ли это происки, влияние рынка, законодательства отдельно взятых стран или просто прихоти разработчиков. Лично я хотела бы, чтобы этого было поменьше.

Что самое интересное — большинство игроков хочет того же, но разработчики часто идут на поводу у мифического общественного мнения, которое регулярно не совпадает с мнением каждого отдельно взятого члена общества. То есть вместе мы якобы хотим одного, а каждый по отдельности этого вовсе не хочет. В результате нам выдают игры, где есть то, чего нам не нужно. Такой вот парадоксальный замкнутый круг.

ПИСЬМО №2

ПРАВДОПОДОБНОСТЬ В ИГРАХ

Здравствуй. Геймплей, графика, сюжет — все это не обделено вниманием в ваших статьях, а вот о правдоподобности игр говорится крайне мало. В играх нас пытаются заманить в другой мир. А в создании мира главное — мелочи. Например, я верю в мир *Half-Life 2* потому, что там ни

на минуту не покидает ощущение реальности происходящего. Планировка квартир, оставленные вещи, быт беженцев. Все продумано.

Это же можно сказать и про поведение персонажей в играх. Гораздо реалистичнее будет, если при виде комнаты, залитой кровью, персонаж будет заикаться и трястись, а не скажет «Что тут произошло?». Правдоподобие — это когда кажется, что персонаж после отыгрыша скрипта пойдет домой пить чай, город после выключения компьютера продолжит жить своей жизнью, а ветер так и будет завывать в крестах церкви Рэйвенхольма.

Вы же об этом почти не пишете. Максимум, на что можно надеяться, — фраза вроде «внимание разработчиков к мелочам впечатляет». Хотелось бы, чтобы вы более подробно останавливались на том, заставляет ли игра в себя верить.

С уважением, Oblomoff.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(УДИВЛЯЛАСЬ И СЕТОВАЛА)

Мне кажется, уважаемый Oblomoff, что правдоподобность важна в любой игре, без нее просто нельзя. С другой стороны, любой обзор в «Игромании» обычно больше чем наполовину состоит из объяснения, насколько мир игры реалистичен. При этом совсем не важно, что это за игра: футуристический боевик, квест про средневековье, RPG про ледниковый период или что-то еще. Ведь реалистичность, как уже было верно подмечено, мало завязана на том, похожа ли игра на окружающую нас реальность. Важны именно детали.

Почитайте обзоры повнимательней, и вы поймете, что про эту самую реалистичность в них говорится очень много. Просто целенаправленно внимание не акцентируется, чтобы повествование было ровным и красивым.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(НАДРЫВАЛ ЖИВОТ ОТ СОСРЕДОТОЧЕНИЯ)

Все это крайне забавно, но сильно сомневаюсь, что внимание к деталям так уж важно для игры. Детализированность игрового пространства — результат развития технологий. Больше полигонов, реалистичнее физика, изобилие фишечек и рюшечек, которых до этого в играх не было только потому, что процессоры и видеокарты их не вытягивали.

Заметьте, атмосферность игр с техническим прогрессом меняется не так уж сильно. Причем скорее ослабевает, чем усиливается. Еще раз — количество деталей увеличивает, а реалистичность в глазах геймеров вроде как снижается. Нестыковочка.



Комбайны-близнецы, запечатленные читателем Venom.



Есть мнение, что дело тут в хитром психологическом механизме. Кратко изложу его суть. Если игра максимально проста, деталей в ней нет ровным счетом никаких (так, общие наброски мира, возможно, даже в текстовом варианте — вспомните MUD), игроку приходится додумывать все самому. Фантазия работает на полную катушку. И не мне вам объяснять, сколь реалистичные мелочи могут представить себе полтора килограмма мозгового вещества, умело уложенного в извилины.

Иными словами, недетализированный мир стимулирует работу фантазии, которая на порядок совершеннее любых видеокарт и процессоров. Но вот игроку на блюде с шейдерной каемочкой подают игру чуть ли не с фотореалистичной графикой. Вай-вай-вай! Сколько всего красивого, просто замечательно! И потеки на стенах, и ржавчина на ведрах, и синяки на коленках, и даже результат массажной дефекации в унитазе.

Все! Садись — закуривай, приплыли. Додумывать-то вроде и нечего. Фантазия не простимулирована, для нее важно, чтобы было обширное поле для работы, тогда она столько мелочей насочиняет, что будь здоров. Техническая же база не позволяет пока делать детали в том количестве, в котором они присутствуют в реальной жизни. И вот мозг, вместо того чтобы фантазировать мелкие детали, сосредотачивается на выделении недоработок игровой среды.

Вот такая грустная история о вреде технического прогресса и оскорбленной фотореалистичности компьютерных игр.

ПИСЬМО №3

«ХИТОВАЯ» КРУГОВЕРТЬ

Здравствуй, горячо любимая редакция не менее горячо любимого журнала! Пишет вам ваш постоянный читатель с 2003 года! Вот уже четвертый год пошел, как я созерцаю на страницах «Игромании» все новые и новые хитовые игры! Я заметил вот такую вещь: в позапрошлом году наиболее ожидаемыми

играми были Half-Life 2 и DOOM 3 — казалось, что после них играть уже будет не во что, что игровая индустрия исчерпает свои ресурсы.

Но вот прошел год, наши опасения не подтвердились, и теперь с такими же мыслями мы ждем уже на порядок больше заведомо хитовых проектов. А с выходом этих игр заявят о себе другие. И продолжится этот круговорот хитов до тех пор, пока будет существовать игровая индустрия. Как вы считаете, я прав? Вы, наверное, знаете об этом больше, ведь вы проводите за играми все свое рабочее время, это ваша профессия?

С уважением, Мурат.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

(**КОНСТАТИРОВАЛА ПРОПИСНЫЕ ИСТИНЫ**)

Извечна шарманка пророков и прорицателей, возвещающих об исчезновении хитов. Разумеется, никуда они не исчезнут. Даже если качество игр в целом вдруг ни с того ни с сего упадет, какие-то проекты всегда будут выделяться из общей массы: хоть графикой, хоть звуком, хоть перламутровой раскраской титров. И мы, геймеры, будем ждать эти игры, называть их хитами, станем с нетерпением отсчитывать месяцы, дни и часы до релиза...

Это закон природы. Я думаю, хиты действительно никуда не денутся, пока не исчезнет сама игровая индустрия. В куче хорошего всегда найдется что-то лучшее. Так уж мы устроены.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

(**БЫЛ ЛАКОНИЧЕН**)

Старик, ты прав!

ПИСЬМО №4

ИНФОРМАЦИОННАЯ ДЕПРЕССИЯ

Привет, «Игромания» в целом и уважаемые Алексей и Светлана в частности! Пишу я вам не про игровую, а про жизненную проблему. У меня сейчас ужасная, неревальная и ничем не излечимая депрессия. И началась она не потому, что все в жизни плохо, а потому, что в жизни слишком

много хорошего и все это хорошее просто невозможно охватить.

То есть я не могу уделить внимание сразу и девушкам, и друзьям, и близким, и многим другим замечательным людям, хорошим книгам, фильмам, играм, журналам, музыке — в общем, всему и всем, о чем и о ком я столько раз слышал, но из-за нехватки времени/денег не смог узнать поближе.

К примеру, уже давно вышли диски Gorillaz — Demon Days, Green Day — American Idiot. Но я так и не смог купить ни один из них, а те, что купил, до сих пор не послушал. От этого становится очень жутко — весь мир скачет вперед, завтра все будет по-другому, а я сегодня не успел узнать то, чего завтра, возможно, уже не будет. Ведь завтра на меня навалятся еще тонны нового, а я не могу разобраться с сегодняшними тоннами и накопившимися вчерашними и позавчерашними.

Прогресс идет вперед, а я с разинутым ртом смотрю на проплывающие мимо меня шедевры и элементарно не успеваю с ними ознакомиться... Мне катастрофически не хватает 24 часов в сутки, мне нужно в десятки раз больше! К вопросу, а зачем я вообще пишу это письмо: мне хотелось бы узнать, не бывало ли у вас подобного и как с этим бороться? Может, стать отшельником, уединиться где-нибудь на необитаемом острове и прекратить всякую связь с внешним миром, сидеть и думать свои черные мысли — или есть менее радикальные способы борьбы с информационной депрессией?

Спасибо, что дали мне выговориться и выслушали этот бред. С уважением, FM.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

(**ЛИХО НАСТАВЛЯЛ**)

Объем информации, ежедневно сваливающейся на голову каждого человека, все время растет. Больше газет, телепередач, музыки, игр, фильмов... Хорошо это или плохо — каждый решает для себя сам. Можно бездумно глотать все подряд, раздуться до размера самки беременного дикобраза и в один прекрасный момент лопнуть от передоза. То есть получить информационный психоз.

Другая крайность: полностью оградить себя от информации, вообще никак ее не воспринимать, уйти в монастырь, запереться на несколько лет в туалете, стать схимником или ниндзя-одиночкой. И что толку? Кому от этого хорошо?

Значительно проще пойти третьим путем, объединяющим в себе обе крайности. Выбирать из информационного потока только то, что нужно в данный момент, и умело это использовать. А все остальное просто игнорировать.

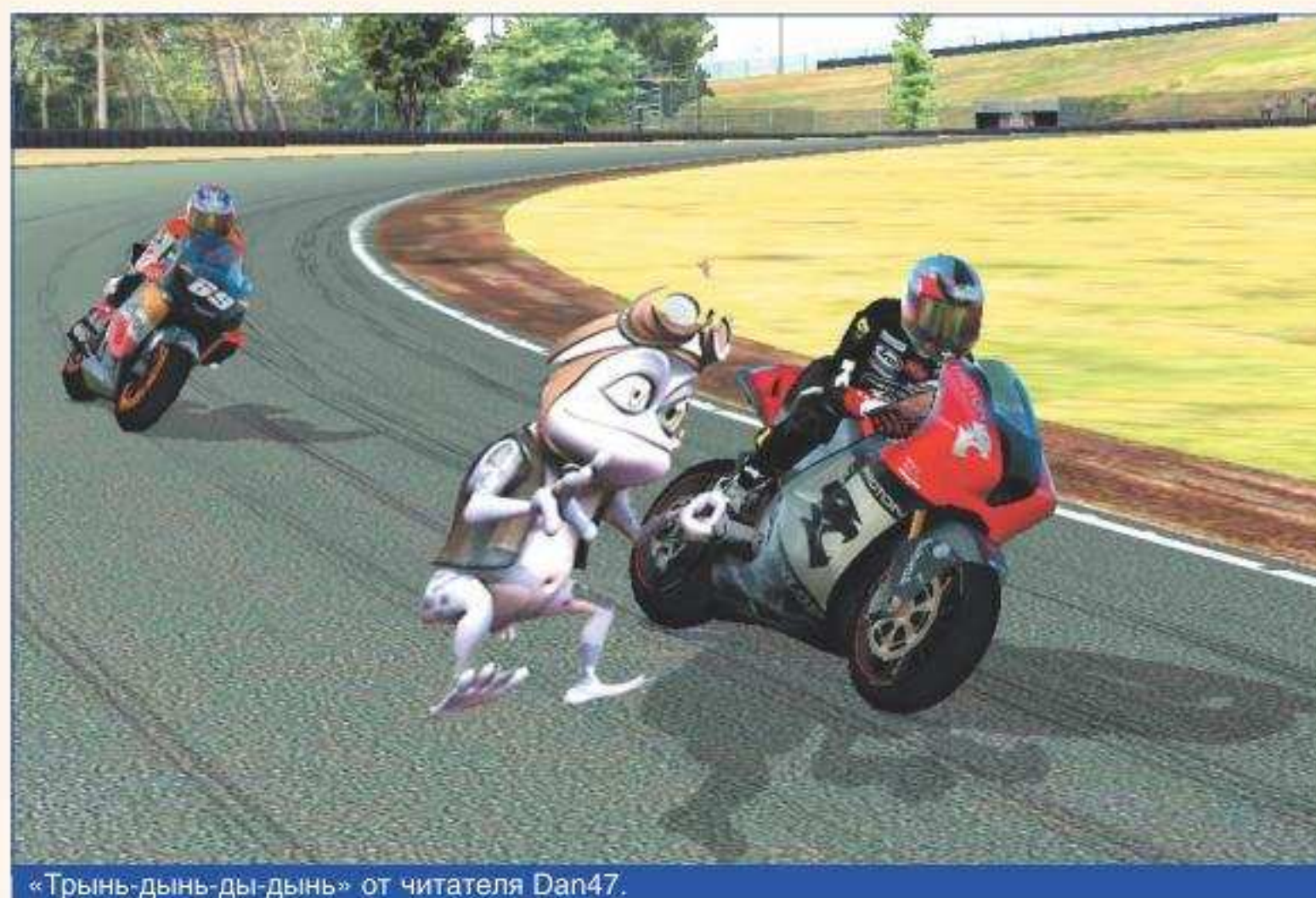
Бездействие же от информационной депрессии лечится очень просто. Действием! Не думаешь, что ничего не успеешь, а просто берешь и делаешь. Метод работает на ура: проверено многолетним опытом.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

(**ФЫРЧАЛА И ЗЛОДЕЙСТВОВАЛА**)

Ну что это в самом деле за подход к жизни — бездейственный, страдательно-нудящий? Мол, не могу сделать всего, так не буду



«Трын-дьнь-ды-дьнь» от читателя Dan47.

0681954621



делать ничего. Ничего не могу с собой поделаться, крайне не люблю бездеятельных, никогда не понимала, почему в ситуациях, когда можно взять и что-то создать, построить, развить, кто-то сидит и лентяйничает, ничего не делает, опускает руки.

Всего сделать невозможно, да в общем-то и не нужно. Надо делать то, что нравится — и обязательно хорошо: только так можно получить от жизни максимум удовольствия. С играми та же ситуация, переиграть во все никогда не получится, поэтому стоит играть только в те, которые по душе, и столько времени, сколько удастся и хочется на них выделить.

ПИСЬМО №5

ICQ-ВОПРОС

Приветствую, уважаемые Светлана и Алексей. Очень давно хотел задать вам вопрос, но все не было времени написать. И вот, наконец, дорвался до виртуального пера и спешу пронзить пространство виртуальным посланием. Мне, да и много кому еще, очень хочется знать, пользуетесь ли вы в редакции онлайн-мессенджерами вроде ICQ или «Миранды»?

Очень уж хочется пообщаться с вами в онлайн, а получается только на форуме, но там вы отвечаете не слишком часто. Понимаю, что времени нет, но тяга к общению у нас, читателей, от этого меньше не становится.

С уважением и надеждой на ответ, Саша «Rooter» Пашковский.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(ИЗЛАГАЛА НЕ ПО ДЕЛУ)

Я бы сказала, что общение по ICQ снижает ценность общения как такового. Вместо того чтобы встретиться или сесть и написать интересное письмо, люди отделиваются (да-да, именно отделиваются) парой ничего не значащих фраз по аське, а то и вовсе простой смайлик пришлют — и все. Мне это не нравится.

Соглашусь, в тех случаях, когда нет возможности увидеть и пообщаться с человеком вживую, можно воспользоваться ICQ, но это

крайний случай. Мне куда интереснее живое общение или веселая переписка, поэтому я очень редко пользуюсь аськой.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(ЗЛОРАДСТВОВАЛ И КРИТИКОВАЛ)

Аська — очень удобный способ общения. Раз клавиша, два — и ты в дамках. Все знаешь, нужную информацию сообщил, ответ получил. Даже телефонные переговоры, которые традиционно считаются более быстрым способом общения, часто уступают по оперативности аськовой переписке. Разумеется, только в том случае, если вы быстро печатаете. Например, я и мои авторы печатаем очень быстро, поэтому нам проще обсуждать некоторые дела именно в аське, а не созваниваться каждый раз по пустякам.

Но при этом я полностью согласен со Светой в том, что общение через онлайн-мессенджеры хорошо только тогда, когда говоришь о работе. Стоит начать беседы за жизнь, о пустом, как время вылетает в трубу со скоростью локомотива. Вроде ничего толком и не сказал, а часа нет. Поэтому сам использую аську исключительно для делового общения, а все остальные контакты нещадно отрубаяю.

Кстати, был у нас года два назад прецедент, когда моя аська и номера еще нескольких сотрудников журнала утекли в интернет. В контакт-лист сразу начали ломиться сотни неопознанных личностей с предложениями сомнительного характера: пообщаться, выпить пивка, поиграть в какую-нибудь игру. Само по себе это нормально, но когда их до двух сотен в сутки, да еще и от неизвестных людей, чувствуешь себя, скажем так, не очень уютно. Делом надо заниматься, а не по аське болтать!

МЫ В СЕТИ

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Пикирующими бомбардировщиками сыплются к нам ссылки на ваши места потрясающие (осталось понять чем), восхитительные (почти перестали недоумевать, кого вос-

хищающие), умопомрачительные (померк уже целиком) работы. Для тех, кто еще не выбрался из недр гусеничных боевых единиц, напоминаем, что:

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его интернет-странички появился в журнале, может смело выслать означенный линк на ящик mail@igromania.ru с обязательной пометкой в теме письма «Мы в Сети». Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим. В письме крайне желательно привести мини-описание своего ресурса.

1. www.grafi-corp.narod.ru — флэш-игры, дополнения для GTA: San Andreas, советы, статьи и другой околоигровой контент.

2. <http://moonword.com.ru> — сайт посвящен различным фэнтези-мирам.

3. <http://upperhead.narod.ru> — сайт начинающих разработчиков.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

С вами было замечательно, но как всегда пришло время прощаться. Искренне надеюсь, что на протяжении следующего месяца вы будете радовать нас своими интересными письмами (читать которые мы сможем и во время отпуска, уж этого удовольствия у нас никто не отнимет).

Крепко-крепко всех обнимаю и... до следующего номера.

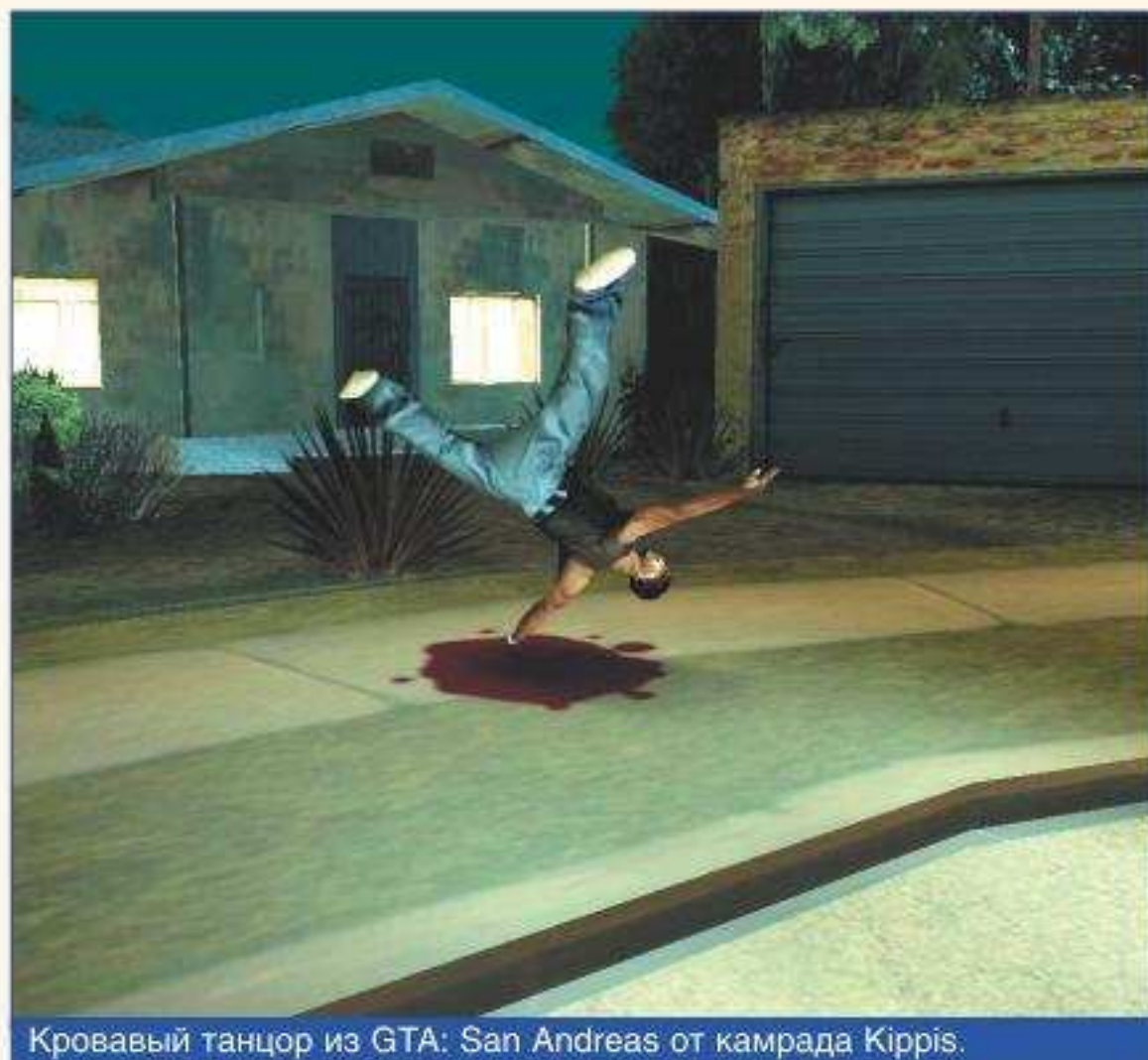
СТАРПОМ МАКАРЕНК OFF

Человечеству свойственно заблуждаться. То оно считает, что Земля плоская, то ему кажется, что произошло оно не от обезьян, а то и вовсе зарывается и впадает в маразм, что все ему известно, все уже открыто. Время все расставляет по своим местам. Круглое становится круглым, обезьяны начинают корчить рожицы, а неизвестное начинает с хитрецей выглядывать из всех щелей.

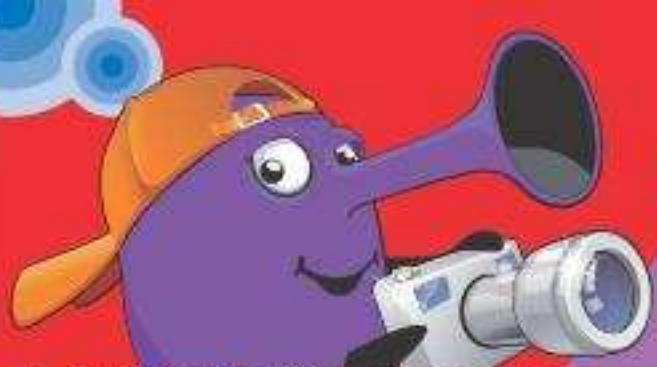
Поэтому если вы думаете, что все возможные вопросы нам уже были заданы, то вы очень глубоко заблуждаетесь. Легкий поворот извилин, элегантно качание мозжечком — и, не сомневайтесь, интересные темы образуются сами собой. Ждем от вас писем. Удачно вам отдохнуть, не кашляйте. ■



Искусная подделка денежных знаков от товарища Stazar.



Кровавый танец из GTA: San Andreas от камрада Kippis.



МЫ ДЕЛАЕМ МИР ЯРЧЕ!

jmi.ru

ОТПРАВЬ КОД НА НОМЕР 4042

КАК ЗАКАЧАТЬ РИНГТОН

Обязательно замени в коде букву "X" на цифру модели телефона:

цифра 1 - монофония Nokia, LG, Samsung

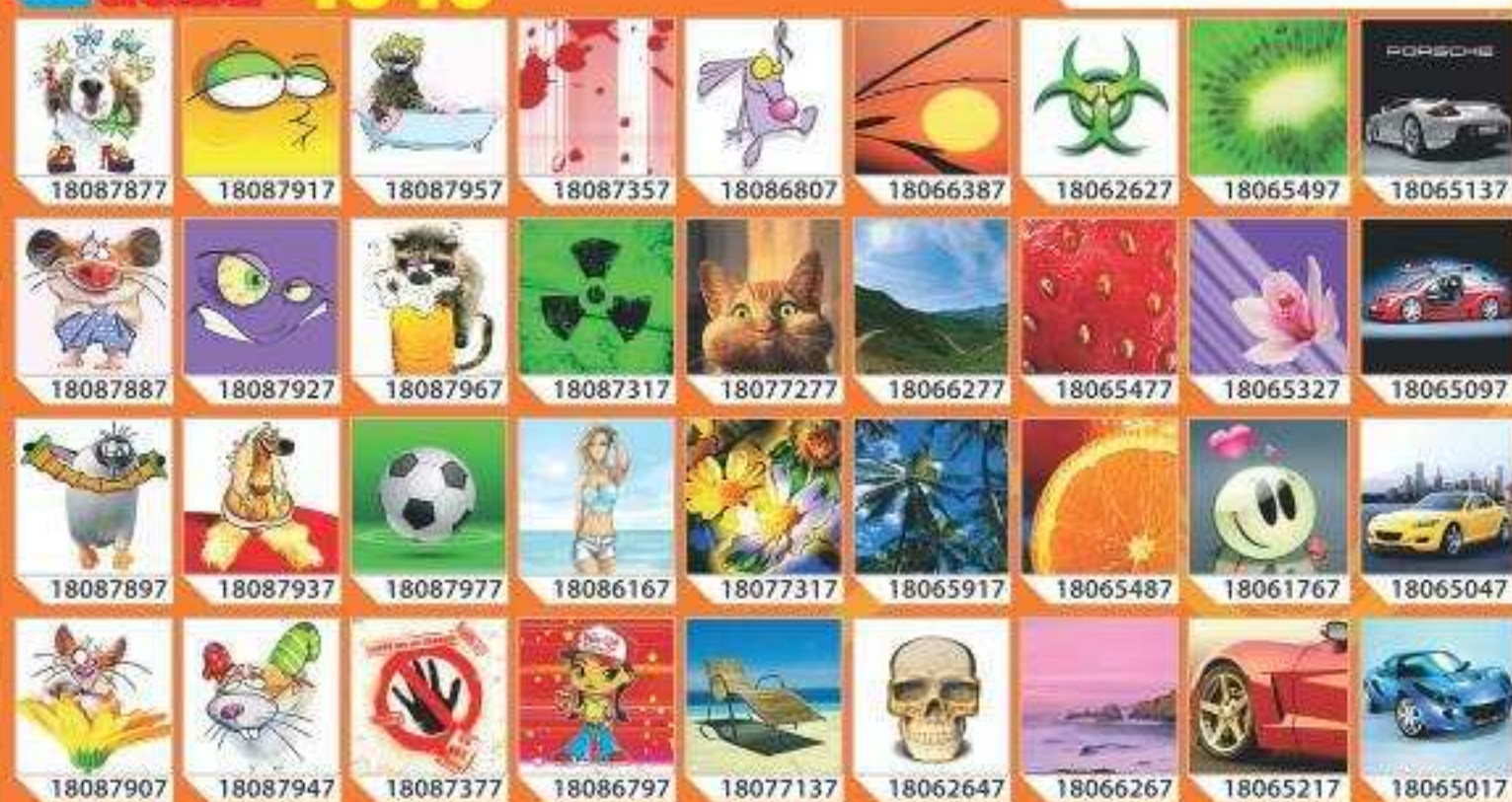
цифра 2 - монофония Siemens

цифра 3 - монофония Motorola и др. модели (EMS)

цифра 4 - полифония (для всех моделей)

1806043X Триплекс - Бригада	Хит! Подъем feat Карина М - Кораблики 1805528X
1806011X к/ф - Mortal Combat ХИТ!	Михей и Джуманджи - Сука-любовь 1805491X
1806042X к/ф - The Addams Family	Хит! Елка - Девочка в маленьком леже 1805295X
1806041X к/ф - Секс в большом городе ХИТ!	Pussycat dolls - stik with you 1806052X
1805942X Жили у бабуси 2 веселых гуся	Инна Маликова - Кофе и шоколад 1805204X
1805406X к/ф Усатый нянь - Детская тема	Дима Билан - Never let you go 1806056X
1805181X м/ф Веселая карусель - Антошка	Сурганова и Оркестр - Корабли 1805073X
1806044X к/ф - Kill Bill 2. Twisted Nerve	Хит! Юля Михальчик - Лебедь Белая 1805213X
1806014X к/ф - Terminator II. Judgment day	Сурганова и Оркестр - Весна 1805070X
1805172X м/ф Веселая Карусель - Чунга-Чанга	Meck - Thunder in my heart 1806051X
1805405X к/ф Вам и не снилось - Основная тема	И.Вдовин feat IAMX - Жест 1806059X
1805412X к/ф Полет с космонавтом - Тема мечты	Malafix - Big City Life 1806050X
1805410X к/ф Приключения Буратино - Тема кукол	SHAKIRA - Hips Don't Lie 1806053X
1805175X м/ф Дед Мороз и лето - Песенка О Лете	Дмитрий Маликов - Ты и я 1806057X
1806037X к/ф - Турецкий гамбит. Идем на восток	Катя Лель - Я люблю тебя 1805495X
1805409X к/ф Шла собака по роялю - Тема трубача	Звери - Напитки покрепче 1806007X
1805178X м/ф Голубой щенок - Дуэт Кота И Пирата	X-mode - Что? Где? Когда? 1805289X
1805404X к/ф Приключения Буратино - Тема Буратино ХИТ!	Краски - Я буду ждать 1805527X
1805910X м/ф Мама для мамонтенка - Песня мамонтенка	Братья Грим - Ресницы 1806084X
1806018X к/ф - Жестокий романс А напоследок я скажу...	Город 312 - Останусь 1806055X
1805173X м/ф Летучий корабль - Песня Царевны Забавы	TATY - FRIEND or foe 1806061X
1806040X к/ф - Кавказская пленница. Песенка о медведях	Gorillaz - El Manana 1806058X
1805403X к/ф Волк и семеро козлят - Тема волка и козлят	Стас Пьеха - О тебе 1806060X
1805058X Madonna - Sorry	Bryan Adams - Everything I Do (I Do It For You) 1805228X
1805315X Madonna - Hung Up	Global DeeJays - Flashdance... what a feeling 1805540X
1805360X Tatu - All About Us	Global DeeJays - The sound of San Francisco 1805711X
1805013X Pink - Stupid girls	Хит! Britney Spears - Hit Me Baby One More Time 1805230X
1806033X tin - Мы начинаем КВН	Arash & DJ Aligator - Music is My Language 1805498X
1805134X Shakira - Don't Bother	Britney Spears - Oops...I Did It Again 1805229X
1805276X Братья Грим - Кустурица	Green Day - Boulevard of broken dreams 1805589X
1805026X Black Eyed Peas - Pump It	The Bee Gees - How Deep Is Your Love 1805234X
1805269X Juanes - La camisa negra	50 cent feat. Olivia - Candy shop 1805692X
1805127X Игра слов - Алина Кабаева	Bryan Adams - Please Forgive Me 1805227X
1805158X Sean Paul - We Be Burning	Хит! Vanessa Paradis - Joe le taxi 1805179X
1806030X к/ф - Бандитский Петербург	R.Kelly - I Believe I Can Fly 1805308X
1805025X Сергей - Возле дома твоего	Linkin park & Jay Z - Encore 1805587X
1805014X Звери - До скорой встречи	Global DeeJays - Stars on 45 1805539X
1805277X Моральный кодекс - 9-я рота	Queen - We are the champions 1805136X
1805313X Айдамир Мугу - Черные глаза	Хит! Status Quo - In The Army Now 1805157X
1805059X Виа Гра - Обмани, но останься	Daft Punk - Around the world 1805226X
1805150X Akon - Belly Dancer (Bananza)	Хит! Black Eyed Peas - Don't Lie 1805426X
1805160X Bob Sinclair - Love Generation	Green Day - American Idiot 1805685X
1806031X к/ф - Берегись автомобиля. Вальс	Belini - Samba De Janeiro 1805233X
1805203X С.Шнуров - Бумер-2 Любовь и Боль	Alanis Morissette - Crazy 1805270X
1806027X к/ф Чародеи - Песня про костюмчик	Bomfunk MC'S - Freestyler 1805704X
1805153X к/ф Карнавал - Позвони мне, позвони	Хит! Gorillaz - Feel Good Inc. 1805553X

ОТПРАВЬ КОД НА НОМЕР 4040



КАРТИНКИ

ОТПРАВЬ КОД НА НОМЕР 4042



ВИДЕОРОЛИКИ

Видеоролики поддерживают: LG: T100, Motorola: C200, E100, E110, E130, E190, E200, RAZR V3, ROKR E1, V190, V220, V260, V300, V310, V320, V330, V350, V360, V370, V380, V390, V400, V410, V420, V430, V440, V450, V460, V470, V480, V490, V500, V510, V520, V530, V540, V550, V560, V570, V580, V590, V600, V610, V620, V630, V640, V650, V660, V670, V680, V690, V700, V710, V720, V730, V740, V750, V760, V770, V780, V790, V800, V810, V820, V830, V840, V850, V860, V870, V880, V890, V900, V910, V920, V930, V940, V950, V960, V970, V980, V990, V1000, V1010, V1020, V1030, V1040, V1050, V1060, V1070, V1080, V1090, V1100, V1110, V1120, V1130, V1140, V1150, V1160, V1170, V1180, V1190, V1200, V1210, V1220, V1230, V1240, V1250, V1260, V1270, V1280, V1290, V1300, V1310, V1320, V1330, V1340, V1350, V1360, V1370, V1380, V1390, V1400, V1410, V1420, V1430, V1440, V1450, V1460, V1470, V1480, V1490, V1500, V1510, V1520, V1530, V1540, V1550, V1560, V1570, V1580, V1590, V1600, V1610, V1620, V1630, V1640, V1650, V1660, V1670, V1680, V1690, V1700, V1710, V1720, V1730, V1740, V1750, V1760, V1770, V1780, V1790, V1800, V1810, V1820, V1830, V1840, V1850, V1860, V1870, V1880, V1890, V1900, V1910, V1920, V1930, V1940, V1950, V1960, V1970, V1980, V1990, V2000, V2010, V2020, V2030, V2040, V2050, V2060, V2070, V2080, V2090, V2100, V2110, V2120, V2130, V2140, V2150, V2160, V2170, V2180, V2190, V2200, V2210, V2220, V2230, V2240, V2250, V2260, V2270, V2280, V2290, V2300, V2310, V2320, V2330, V2340, V2350, V2360, V2370, V2380, V2390, V2400, V2410, V2420, V2430, V2440, V2450, V2460, V2470, V2480, V2490, V2500, V2510, V2520, V2530, V2540, V2550, V2560, V2570, V2580, V2590, V2600, V2610, V2620, V2630, V2640, V2650, V2660, V2670, V2680, V2690, V2700, V2710, V2720, V2730, V2740, V2750, V2760, V2770, V2780, V2790, V2800, V2810, V2820, V2830, V2840, V2850, V2860, V2870, V2880, V2890, V2900, V2910, V2920, V2930, V2940, V2950, V2960, V2970, V2980, V2990, V3000, V3010, V3020, V3030, V3040, V3050, V3060, V3070, V3080, V3090, V3100, V3110, V3120, V3130, V3140, V3150, V3160, V3170, V3180, V3190, V3200, V3210, V3220, V3230, V3240, V3250, V3260, V3270, V3280, V3290, V3300, V3310, V3320, V3330, V3340, V3350, V3360, V3370, V3380, V3390, V3400, V3410, V3420, V3430, V3440, V3450, V3460, V3470, V3480, V3490, V3500, V3510, V3520, V3530, V3540, V3550, V3560, V3570, V3580, V3590, V3600, V3610, V3620, V3630, V3640, V3650, V3660, V3670, V3680, V3690, V3700, V3710, V3720, V3730, V3740, V3750, V3760, V3770, V3780, V3790, V3800, V3810, V3820, V3830, V3840, V3850, V3860, V3870, V3880, V3890, V3900, V3910, V3920, V3930, V3940, V3950, V3960, V3970, V3980, V3990, V4000, V4010, V4020, V4030, V4040, V4050, V4060, V4070, V4080, V4090, V4100, V4110, V4120, V4130, V4140, V4150, V4160, V4170, V4180, V4190, V4200, V4210, V4220, V4230, V4240, V4250, V4260, V4270, V4280, V4290, V4300, V4310, V4320, V4330, V4340, V4350, V4360, V4370, V4380, V4390, V4400, V4410, V4420, V4430, V4440, V4450, V4460, V4470, V4480, V4490, V4500, V4510, V4520, V4530, V4540, V4550, V4560, V4570, V4580, V4590, V4600, V4610, V4620, V4630, V4640, V4650, V4660, V4670, V4680, V4690, V4700, V4710, V4720, V4730, V4740, V4750, V4760, V4770, V4780, V4790, V4800, V4810, V4820, V4830, V4840, V4850, V4860, V4870, V4880, V4890, V4900, V4910, V4920, V4930, V4940, V4950, V4960, V4970, V4980, V4990, V5000, V5010, V5020, V5030, V5040, V5050, V5060, V5070, V5080, V5090, V5100, V5110, V5120, V5130, V5140, V5150, V5160, V5170, V5180, V5190, V5200, V5210, V5220, V5230, V5240, V5250, V5260, V5270, V5280, V5290, V5300, V5310, V5320, V5330, V5340, V5350, V5360, V5370, V5380, V5390, V5400, V5410, V5420, V5430, V5440, V5450, V5460, V5470, V5480, V5490, V5500, V5510, V5520, V5530, V5540, V5550, V5560, V5570, V5580, V5590, V5600, V5610, V5620, V5630, V5640, V5650, V5660, V5670, V5680, V5690, V5700, V5710, V5720, V5730, V5740, V5750, V5760, V5770, V5780, V5790, V5800, V5810, V5820, V5830, V5840, V5850, V5860, V5870, V5880, V5890, V5900, V5910, V5920, V5930, V5940, V5950, V5960, V5970, V5980, V5990, V6000, V6010, V6020, V6030, V6040, V6050, V6060, V6070, V6080, V6090, V6100, V6110, V6120, V6130, V6140, V6150, V6160, V6170, V6180, V6190, V6200, V6210, V6220, V6230, V6240, V6250, V6260, V6270, V6280, V6290, V6300, V6310, V6320, V6330, V6340, V6350, V6360, V6370, V6380, V6390, V6400, V6410, V6420, V6430, V6440, V6450, V6460, V6470, V6480, V6490, V6500, V6510, V6520, V6530, V6540, V6550, V6560, V6570, V6580, V6590, V6600, V6610, V6620, V6630, V6640, V6650, V6660, V6670, V6680, V6690, V6700, V6710, V6720, V6730, V6740, V6750, V6760, V6770, V6780, V6790, V6800, V6810, V6820, V6830, V6840, V6850, V6860, V6870, V6880, V6890, V6900, V6910, V6920, V6930, V6940, V6950, V6960, V6970, V6980, V6990, V7000, V7010, V7020, V7030, V7040, V7050, V7060, V7070, V7080, V7090, V7100, V7110, V7120, V7130, V7140, V7150, V7160, V7170, V7180, V7190, V7200, V7210, V7220, V7230, V7240, V7250, V7260, V7270, V7280, V7290, V7300, V7310, V7320, V7330, V7340, V7350, V7360, V7370, V7380, V7390, V7400, V7410, V7420, V7430, V7440, V7450, V7460, V7470, V7480, V7490, V7500, V7510, V7520, V7530, V7540, V7550, V7560, V7570, V7580, V7590, V7600, V7610, V7620, V7630, V7640, V7650, V7660, V7670, V7680, V7690, V7700, V7710, V7720, V7730, V7740, V7750, V7760, V7770, V7780, V7790, V7800, V7810, V7820, V7830, V7840, V7850, V7860, V7870, V7880, V7890, V7900, V7910, V7920, V7930, V7940, V7950, V7960, V7970, V7980, V7990, V8000, V8010, V8020, V8030, V8040, V8050, V8060, V8070, V8080, V8090, V8100, V8110, V8120, V8130, V8140, V8150, V8160, V8170, V8180, V8190, V8200, V8210, V8220, V8230, V8240, V8250, V8260, V8270, V8280, V8290, V8300, V8310, V8320, V8330, V8340, V8350, V8360, V8370, V8380, V8390, V8400, V8410, V8420, V8430, V8440, V8450, V8460, V8470, V8480, V8490, V8500, V8510, V8520, V8530, V8540, V8550, V8560, V8570, V8580, V8590, V8600, V8610, V8620, V8630, V8640, V8650, V8660, V8670, V8680, V8690, V8700, V8710, V8720, V8730, V8740, V8750, V8760, V8770, V8780, V8790, V8800, V8810, V8820, V8830, V8840, V8850, V8860, V8870, V8880, V8890, V8900, V8910, V8920, V8930, V8940, V8950, V8960, V8970, V8980, V8990, V9000, V9010, V9020, V9030, V9040, V9050, V9060, V9070, V9080, V9090, V9100, V9110, V9120, V9130, V9140, V9150, V9160, V9170, V9180, V9190, V9200, V9210, V9220, V9230, V9240, V9250, V9260, V9270, V9280, V9290, V9300, V9310, V9320, V9330, V9340, V9350, V9360, V9370, V9380, V9390, V9400, V9410, V9420, V9430, V9440, V9450, V9460, V9470, V9480, V9490, V9500, V9510, V9520, V9530, V9540, V9550, V9560, V9570, V9580, V9590, V9600, V9610, V9620, V9630, V9640, V9650, V9660, V9670, V9680, V9690, V9700, V9710, V9720, V9730, V9740, V9750, V9760, V9770, V9780, V9790, V9800, V9810, V9820, V9830, V9840, V9850, V9860, V9870, V9880, V9890, V9900, V9910, V9920, V9930, V9940, V9950, V9960, V9970, V9980, V9990, V10000, V10010, V10020, V10030, V10040, V10050, V10060, V10070, V10080, V10090, V10100, V10110, V10120, V10130, V10140, V10150, V10160, V10170, V10180, V10190, V10200, V10210, V10220, V10230, V10240, V10250, V10260, V10270, V10280, V10290, V10300, V10310, V10320, V10330, V10340, V10350, V10360, V10370, V10380, V10390, V10400, V10410, V10420, V10430, V10440, V10450, V10460, V10470, V10480, V10490, V10500, V10510, V10520, V10530, V10540, V10550, V10560, V10570, V10580, V10590, V10600, V10610, V10620, V10630, V10640, V10650, V10660, V10670, V10680, V10690, V10700, V10710, V10720, V10730, V10740, V10750, V10760, V10770, V10780, V10790, V10800, V10810, V10820, V10830, V10840, V10850, V10860, V10870, V10880, V10890, V10900, V10910, V10920, V10930, V10940, V10950, V10960, V10970, V10980, V10990, V11000, V11010, V11020, V11030, V11040, V11050, V11060, V11070, V11080, V11090, V11100, V11110, V11120, V11130, V11140, V11150, V11160, V11170, V11180, V11190, V11200, V11210, V11220, V11230, V11240, V11250, V11260, V11270, V11280, V11290, V11300, V11310, V11320, V11330, V11340, V11350, V11360, V11370, V11380, V11390, V11400, V11410, V11420, V11430, V11440, V11450, V11460, V11470, V11480, V11490, V11500, V11510, V11520, V11530, V11540, V11550, V11560, V11570, V11580, V11590, V11600, V11610, V11620, V11630, V11640, V11650, V11660, V11670, V11680, V11690, V11700, V11710, V11720, V11730, V11740, V11750, V11760, V11770, V11780, V11790, V11800, V11810, V11820, V11830, V11840, V11850, V11860, V11870, V11880, V11890, V11900, V11910, V11920, V11930, V11940, V11950, V11960, V11970, V11980, V11990, V12000, V12010, V12020, V12030, V12040, V12050, V12060, V12070, V12080, V12090, V12100, V12110, V12120, V12130, V12140, V12150, V12160, V12170, V12180, V12190, V12200, V12210, V12220, V12230, V12240, V12250, V12260, V12270, V12280, V12290, V12300, V12310, V12320, V12330, V12340, V12350, V12360, V12370, V12380, V12390, V12400, V12410, V12420, V12430, V12440, V12450, V12460, V12470, V12480, V12490, V12500, V12510, V12520, V12530, V12540, V12550, V12560, V12570, V12580, V12590, V12600, V12610, V12620, V12630, V12640, V12650, V12660, V12670, V12680, V12690, V12700, V12710, V12720, V12730, V12740, V12750, V12760, V12770, V12780, V12790, V12800, V12810, V12820, V12830, V12840, V12850, V12860, V12870, V12880, V12890, V12900, V12910, V12920, V12930, V12940, V12950, V12960, V12970, V12980, V12990, V13000, V13010, V13020, V13030, V13040, V13050, V13060, V13070, V13080, V13090, V13100, V13110, V13120, V13130, V13140, V13150, V13160, V13170, V13180, V13190, V13200, V13210, V13220, V13230, V13240, V13250, V13260, V13270, V13280, V13290, V13300, V13310, V13320, V13330, V13340, V13350, V13360, V13370, V13380, V13390, V13400, V13410, V13420, V13430, V13440, V13450, V13460, V13470, V13480, V13490, V13500, V13510, V13520, V13530, V13540, V13550, V13560, V13570, V13580, V13590, V13600, V13610, V13620, V13630, V13640, V13650, V13660, V13670, V13680, V13690, V13700, V13710, V13720, V13730, V13740, V13750, V13760, V13770, V13780, V13790, V13800, V13810, V13820, V13830, V13840, V13850, V13860, V13870, V13880, V13890, V13900, V13910, V13920, V13930, V13940, V13950, V13960, V13970, V13980, V13990, V14000, V14010, V14020, V14030, V14040, V14050, V14060, V14070, V14080, V14090, V14100, V14110, V14120, V14130, V14140, V14150, V14160, V14170, V14180, V14190, V14200, V14210, V14220, V14230, V14240, V14250, V14260, V14270, V14280, V14290, V14300, V14310, V14320, V14330, V14340, V14350, V14360, V14370, V14380, V14390, V14400, V14410, V14420, V14430, V14440, V14450, V14460, V14470, V14480, V14490, V14500, V14510, V14520, V14530, V14540, V14550, V14560



Между тем аналитики уже делают ставки относительно того, какая судьба ждет Wii. Одни утверждают, что «wii can do it», другие не менее красноречиво доказывают обратное.



В то время как PS3 и Xbox 360 меряются гигагерцами, Nintendo идет по своему пути. Название ее новой приставки — Wii — звучит точно так же, как «we» («мы») и «wee» («писать» с ударением на первый слог), и это не случайно. Расширить аудиторию можно только в том случае, если предложить людям что-то такое, без чего они не могут прожить в принципе. А что может быть более незаменимым, чем унитазы? Рекламная кампания будет проходить под слоганом «Wii will wee!».



В июне Sony представила свой новый символ — 34-летнего Стиви. Руководство компании на полном серьезе утверждает, что Стиви (неженатый финансовый аналитик с печатью вечного лузерства на лице) — это собирательный образ покупателей их продукции. Огромные очки, двойной подбородок, мятые штаны — именно так мы, оказывается, и выглядим.



Не нравится, когда кто-то подглядывает, как вы играете? Не переживайте, вы в этом не одиноки. Специально для таких людей в Британии недавно были выпущены специальные костюмы и шарфики. Костюм сделан таким образом, чтобы только вы могли видеть экран монитора, а шарфик — чтобы только вы могли видеть консоль. Правда, самому игроку при этом не видно ничего вокруг, но это, согласитесь, уже мелочи.

Гонимые

MP
МАХИД

АВТОСТ

1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	31
4	11	18	25	
5	12	19	26	
6	13	20	27	

PARA WORLD

ИМАХУА



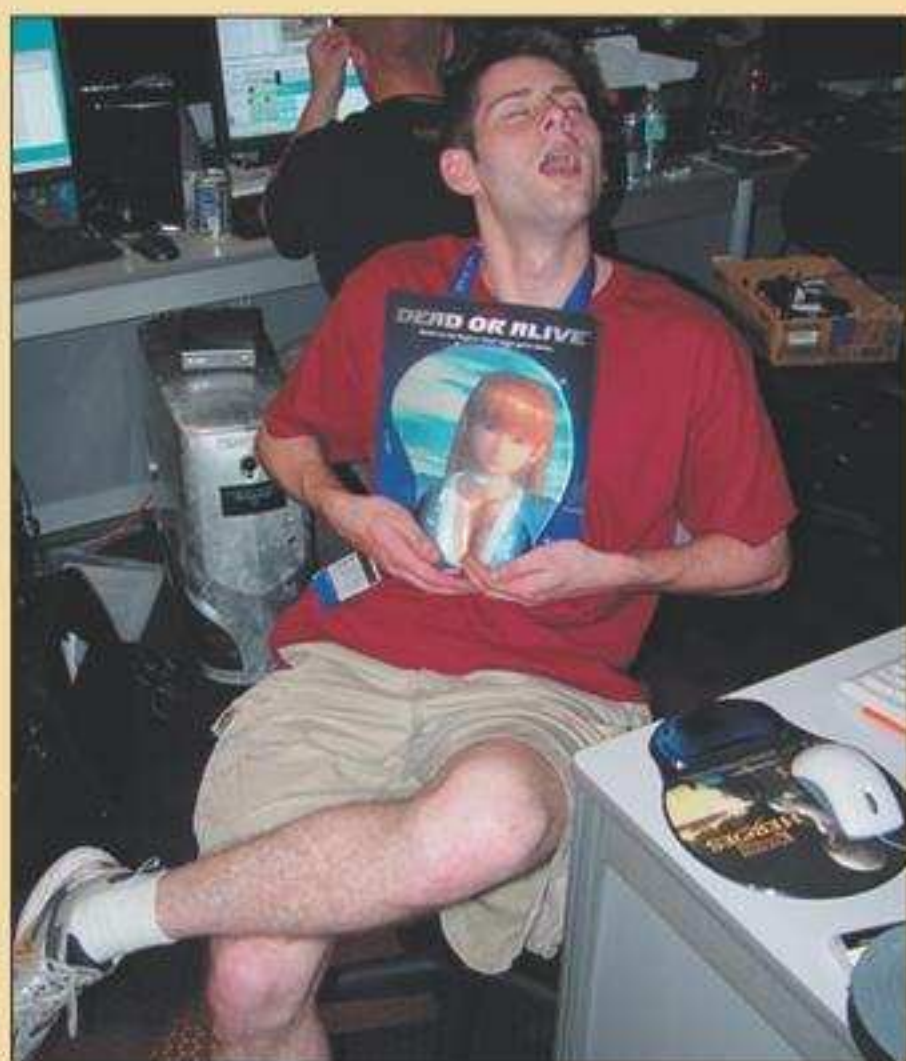
Август

7	14	21	28	
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	31
4	11	18	25	
5	12	19	26	
6	13	20	27	

Издатель: Sunflowers Interactive • Разработчик: SEK



Вот так вот играют в мультиплеере на Nintendo DS: куча людей сидит и дует в микрофоны. Те, у кого закончился воздух, считаются фрагами и выбывают из игры.



Вот зачем покупают Dead or Alive!



33-летняя художница из Сиэтла, скрывающаяся под ником Rakka, так любит игры, что даже торты печет на игровую тематику. Среди ее достижений — торты в форме катамари (Katamari Damacy), приставок Nintendo DS, Intellivision и съедобный Марио.



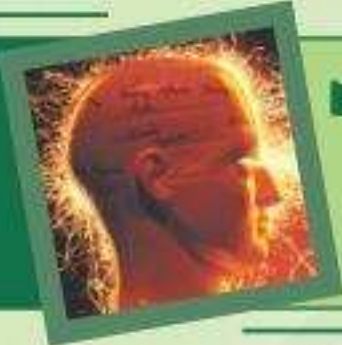
Кушающего Пэкмана видели все, блюющего — почему-то никто. Затеяники из итальянского города Тревизо исправили это упущение.



Замечательнейший совет есть на пакетах, в которых упаковывают Xbox 360. Расшифровывается оно следующим образом: «Если у вас есть ребенок, от которого надо избавиться, оставьте у него на виду этот пакет. После того, как ребенок сделает свое дело, выкиньте пакет».



И снова эта сатанинская Nintendo. В токийском метро одно время висели плакаты с изображением братьев Марио, снабженные надписью «Hot Mario Brothers». Даже и не знаем, что думать.



ТЕСТ

НОМЕР
72

АВГУСТ

Грязно-коричневые потоки спама, сыплющиеся на электронные почтовые ящики «Мозгового шторма», окончательно переполнили чашу нашего терпения, и мы решили сменить адреса. С этого номера шлите свои ответы на новые ящики: «Тест» — con-test@igromania.ru, «Скринтурс» — maniascreens@igromania.ru, «Фотографическая память» — foto@igromania.ru. Старые ящики по-прежнему работают, но жить им осталось недолго. Через месяц-другой после выхода этого номера мы их удалим, так что не забудьте обновить свои адресные книги.

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов, к каждому от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

Ответы присылайте на test@igromania.ru или на почтовый адрес редакции с пометкой «Тест» на конверте, его номером и названием. Прочие подробности смотрите в разделе «Участие в конкурсах».

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

1. В Devil May Cry 3: Dante's Awakening — Special Edition помимо Данте есть еще один играбельный персонаж:

- А. Вергилий, брат-близнец Данте
- Б. Клоун
- В. Леди
- Г. Не один, а даже два персонажа — Вергилий и Леди
- Д. Даже не два, а три — Вергилий, Леди и Клоун

2. Какое государство Древнего мира не попало в Rome: Total War — Alexander:

- А. Македония
- Б. Мидия

- В. Персия
- Г. Индия
- Д. Варвары

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

3. Разработка Rise & Fall: Civilizations at War была начата Stainless Steel Studios, но после ее закрытия игру доводила до ума Midway San Diego.

- А. Сушая правда.
- Б. Глупости говорите.

4. Игра The Da Vinci Code была выпущена 19 мая, в один день с американской премьерой фильма.

- А. Фактический факт.
- Б. Неправда ваша.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами — цитаты из популярных игр. Вам нужно угадать, откуда они взяты.

5. *While the enemies of the Emperor still draw breath, there can be no peace.*

(До тех пор, пока дышат враги Императора, мира не будет)

- А. Starcraft
- Б. Dune 2: The Building of a Dynasty
- В. Warhammer 40 000: Dawn of War
- Г. Star Control
- Д. Star Wars: Empire at War

6. *Well, <имя главного героя>, unless you've got a better suggestion... He is a robot, he's done the math. You uh... did do the math, right?*

(Ну, <имя главного героя>, у тебя все равно нет идеи получше. Он же робот, он все рассчитал. (обращаясь к роботу) Ты ведь все рассчитал, правда?..)

- А. Deus Ex
- Б. Deus Ex: Invisible War
- В. Half-Life 2
- Г. Half-Life 2: Episode One
- Д. System Shock 2

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ



Найдите ошибку:

7. Если не считать Outrun 2006: Coast 2 Coast, последний раз игра из серии Outrun выходила на PC в 1990 году (А). Это была Turbo Outrun (Б) — именно из нее и взят стоящий выше скриншот (В).

НАШИ ПРИЗЫ

SAFA



На этот раз призовых мест целых тринадцать. Троице победителям (как обычно, они выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами) достанутся MP3-плееры SAFA SR-M820F от компании SAFA (www.safa.ru) — 256 Мб памяти, время непрерывной работы до 17 часов, все дела.

Еще десять человек получат локализованную версию игры The Elder Scrolls 4: Oblivion, которую на территории одной шестой части суши издает фирма 1C.



Фотографическая память №8. Август



Правила «Фотографической памяти» остаются прежними: вам нужно расставить картинки из Condemned: Criminal Origins в правильном порядке (снача-

чала скрин из первого уровня, затем — из второго, далее — из третьего, ну и так далее) и выслать нам свои ответы. Выглядеть они должны примерно вот так: 2, 3, 1, 5, 4.

Восемь победителей «Фотографической памяти» станут обладателями дорогих геймерских ковриков производства компании Nova (www.gamersmousepads.ru).

Письма с ответами шлите на foto@igromania.ru или на почтовый адрес редакции с пометкой «Фотографическая память №8. Август». Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе По журналу > Мозговой шторм.





СКРИНТУРС

НОМЕР

8

Август

В «Скринтурсе» все по-старому: вы отгадываете, из каких игр взяты пронумерованные скриншоты, и присылаете нам свои ответы по указанным ниже адресам (полноразмерные версии картинок ищите на диске в разделе **По журналу > Мозговой штурм**), мы награждаем призами. Если ответы будут правильные, разумеется.

Ну а если вы все еще раздумываете, участвовать или не участвовать, вот вам решающий довод: в качестве призов мы подготовили 10 игровых фигурок — пять гидралисков из Starcraft (размер — 22x17x9 см!) и пять наборов Warcraft Pack. Все фигурки предоставлены интернет-магазином Superheroes (www.superheroes.ru).

Ответы шлите на наш экранированный, незамерзающий и вечноэлектронный ящик maniascreens@igromania.ru либо на почтовый адрес редакции с пометкой «Скринтурс №8. Август». Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах»!

SUPERHEROES



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА №6/2006

Тест №70. Хорошо забытое новое

Правильные ответы

1. А (в Condemned нет заточек)
2. Д (в меню кофейни Moca Loco есть все, кроме кофе мокко)
3. А (PC-версия Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter действительно разрабатывалась силами Red Storm Entertainment и шведской компании GRIN)
4. А (в финале Dreamfall и Эйприл, и Зои умирают)
5. Б (цитата из Dreamfall)
6. Г (цитата из Max Payne)
7. Д (с Итаном ничего не случится: он оглянется, а сзади никого не окажется)

Победители

1. Дмитрий Суворов (Воронеж)
2. Павел Андриевский (Барнаул)
3. Руслан Аглиуллин (killer-ruslan@rambler.ru)
4. Евгений Мудров (Ростов-на-Дону)
5. Артем Трухин (Красноярский край, г. Минусинск)

Призы

Первые три победителя получают лазерные мыши **Razer Copperhead Tempest Blue** (разрешение 2000 dpi), двое других — фирменные коврики от компании Razer (www.razerzone.ru).

RAZER



Скринтурс №6. Июнь

Правильные ответы

1. Condemned: Criminal Origins
2. Blazing Angels: Squadrons of WWII

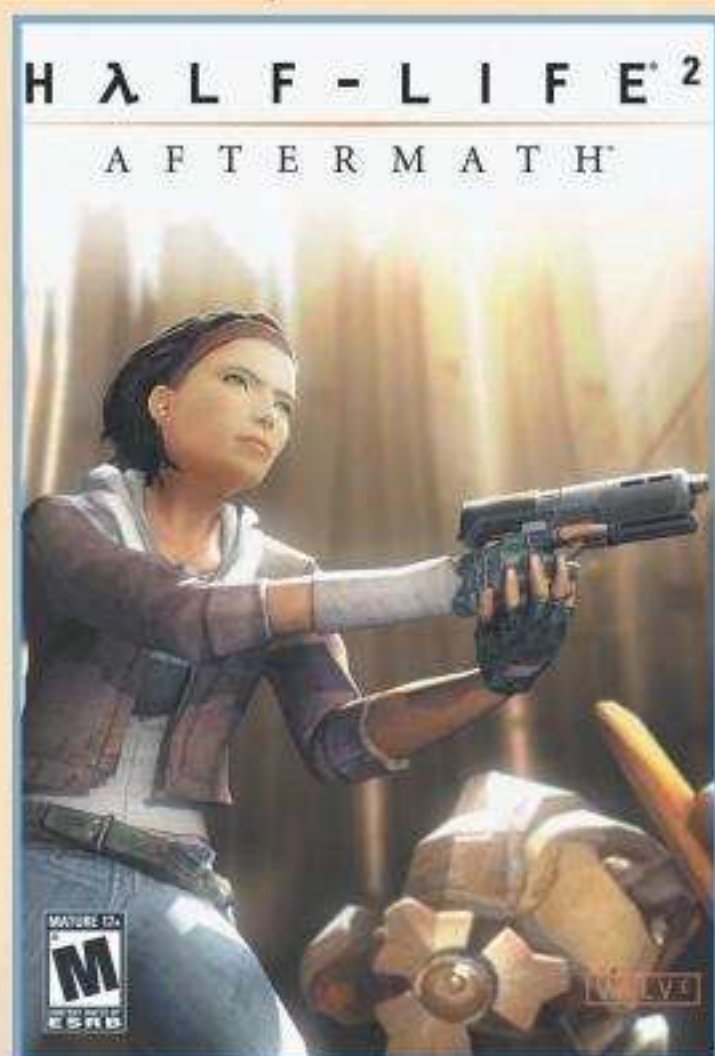
3. Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
4. «Звездные волки 2»
5. Paradise
6. Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter
7. Rogue Trooper
8. Dreamfall: The Longest Journey
9. Tomb Raider: Legend

Победители

1. Александр Митин (Москва)
2. mik2026 (mik2026@yandex.ru)
3. Сергей Чибисов (Комсомольск-на-Амуре)
4. Некто Тёма (diwsa@mail.kamchatka.ru)
5. Тимофей Спицын (Печора)
6. Владимир Щербаков (Саратовская обл., г. Аткарск)
7. Станислав Вишневецкий (Пермская обл., г. Усолье)
8. Наталья Хлыстова (Калининград)
9. Сергей Архипцов (Курская обл., г. Мценск)
10. Алексей Алексеев (Томск)

Призы

Локализация Half-Life 2: Episode One от компании «Бука».



Фотографическая память №6. Июнь

Правильные ответы (Dreamfall: The Longest Journey)

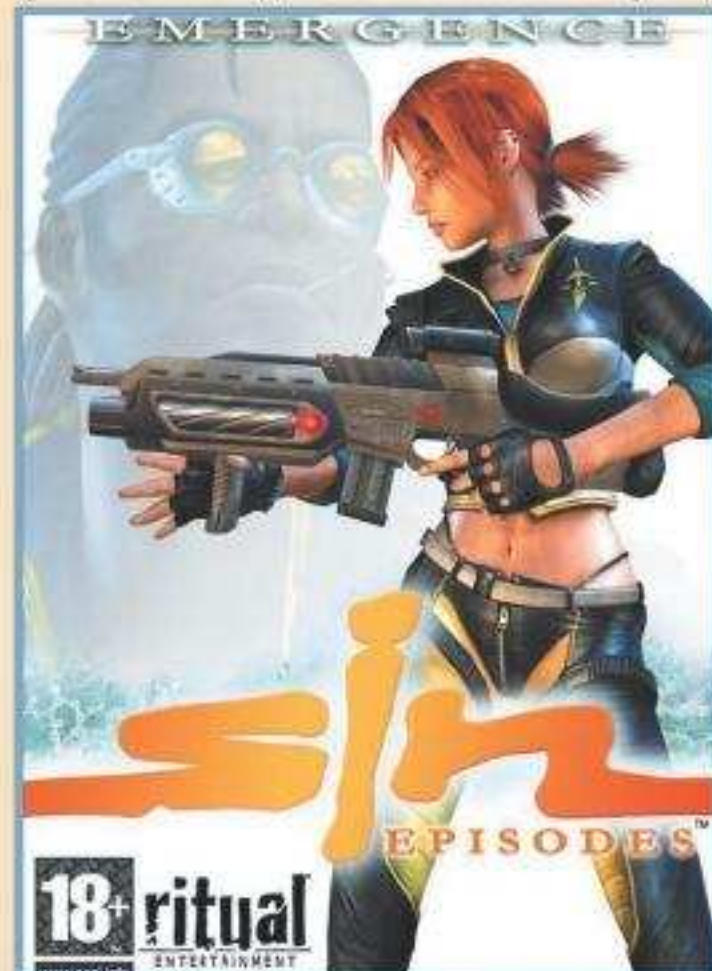
3, 5, 4, 2, 1.

Победители

1. Сергей Чиж
(Московская обл.,
Ногинский район, пос. Обухово)
2. Борис Харанутов (Якутск)
3. Юрий Толмачев (Рязань)
4. Роман Бандо (Екатеринбург)
5. Дмитрий Круталевич (Петрозаводск)
6. shulgarr (shulgarr@narod.ru)
7. Аделъ Тухватуллин
(Набережные Челны)
8. Сергей Коноваленко
(koriban@mail.ru)
9. Виктор Паньков
(Нижний Тагил)
10. Павел Уфимцев
(pahan1@isnet.ru)

Призы

Локализация SiN Episodes: Emergence (российский издатель — компания «Бука»).



Рубрику подготовил Дормидонт
Геймплейко

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ «ТЕСТ», «СКРИНТУРС» И «ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ»

Для участия в конкурсах «Тест», «Скринтурс» и «Фотографическая память» от вас требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail-писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть следующим образом. **Тест:** 1) А, 2) Г, 3) В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа). **«Скринтурс»:** 1) The Elder Scrolls V: Lost in Oblivion 2) Call of Cthulhu: Dark Corners of Kremlin 3) The Matrix: Patch for Neo. **«Фотографическая память»:** 3, 2, 1, 4, 5.

2. На конверте письма или в теме послания **ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА**, в котором вы участвуете. Если вы участвуете в нескольких конкурсах, присылайте ответы разными письмами на соответствующие электронные ящики. То же касается и бумажных писем. Не экономьте на конвертах, иначе вы сэкономите на своей победе в конкурсе.

Если вы шлете ответы по e-mail, укажите город, в котором живете.

Если вы шлете ответы по обычной почте, разборчиво пишите свой полный ад-

рес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас).

3. Присылать письма с ответами можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: **111524 Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, «Игромания»**. Электронная почта:

CONTEST@IGROMANIA.RU для теста, **MANIASCREENS@IGROMANIA.RU** для «Скринтурса».

FOTO@IGROMANIA.RU для «Фотографической памяти».

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть если конкурс опубликован в «Игромании» №8, ответы на него с 90%-ной вероятностью будут в «Игромании» №10/2006.

5. Исходя из пункта №4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал «принадлежит». Иными словами, ответы на августовские конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 00 часов 00 минут 31.08.2006. Точный срок мы не ставим, так

как всегда принимаем ответы до последнего момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по конкурсу.

6. В конкурсах Тест, «Скринтурс» и «Фотографическая память» победители выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

7. Если вы живете в Москве или ближнем Подмосковье (Подольск, Королев, Пушкино, Сергиев Посад и так далее), вам предстоит романтическое путешествие в редакцию за призом. Звоните, договаривайтесь и подъезжайте.

Если вы не москвич и не живете в пределах ближнего Подмосковья, приз будет выслан либо по указанному вами на конверте адресу (если письмо было по обычной почте), либо по тому адресу, который вы сообщите по электронной почте в ответ на запрос с ящика **winner@igromania.ru**.

8. По всем вопросам, касающимся получения призов (приз задерживается, с вами никто не связался и т.д.), обращайтесь на **winner@igromania.ru** или на **info@igromania.ru**. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА «ИГРОМАНИЯ»

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайн-магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести **ранние номера журналов «ИГРОМАНИЯ», «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» и «МИР ФАНТАСТИКИ», а также, периодически, новейшие номера, только поступившие в продажу.**

Механика работы онлайн-магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!



Всегда в розничной продаже новые и ранние номера «Игромании»:

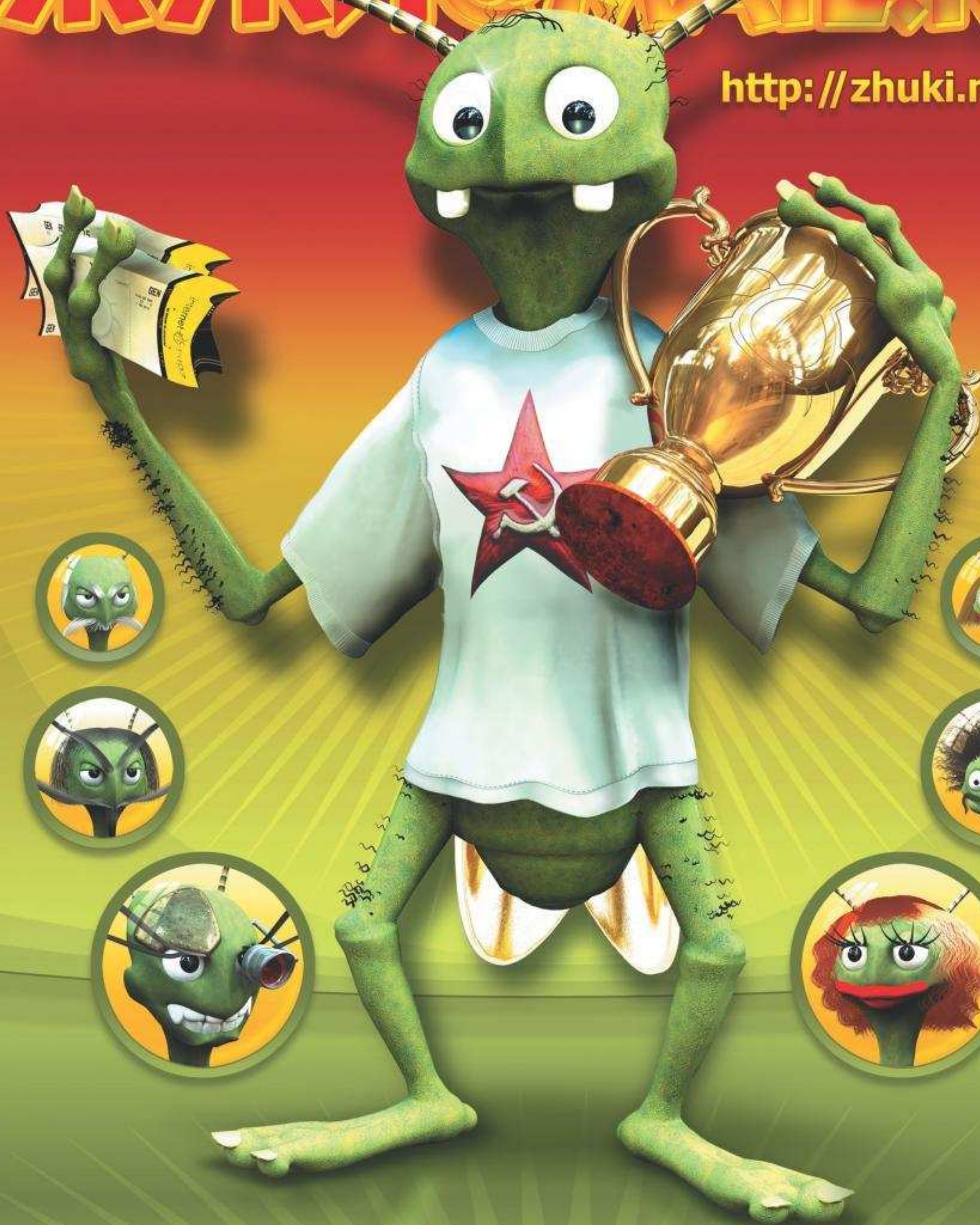
- **м. Проспект Мира**, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.

Рассылка наложенным платежом

Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте **www.igromania.ru** в разделе «Онлайн-магазин».

ЖУКИ@MAIL.RU

<http://zhuki.mail.ru>



Самая ожидаемая игра года уже на Mail.ru!

Заведи своих жуков. Тренируй их. Вырасти чемпионов тараканьих забегов!

Все подробности на <http://zhuki.mail.ru>



@mail.ru®

Giev
gold
plise!

№ 806-01



АНДРЕЙ
АЛЕКСАНДРОВ
РЕДАКТОР ИГРОВОГО РАЗДЕЛА

ПЫЛЕСОС ДЛЯ ВАШЕГО ВРЕМЕНИ

В

В самом конце апреля мне и Саше Кузьменко довелось принять участие в одном из круглых столов, проводимых нашей родной Госдумой. Миссия была, в общем-то, привычная — вырыть окоп поглубже и из последних сил сдерживать натиск граждан, которые видят в компьютерных играх корень чуть ли не всего мирового зла. И вот перед самым мероприятием кто-то из нас вдруг грустно пошутил: «А давай "случайно" включим микрофон и начнем говорить между собой на сленге *World of Warcraft*?» Уверен, что, услышав нечто вроде «...у нас позавчера в ДМ-норт нубский маг умудрился переагрить всех висевших на танке мобов...», государственные мужи раз и навсегда запретили бы в России не то что компьютерные игры, но и даже игровые автоматы «Морской бой», оставшиеся только в музеях. И были бы по-своему правы. Но мы, разумеется, промолчали, и круглый стол прошел в очень конструктивном русле.

Или вот другая картина. Недавно мой друг М. на предложение сходить куда-нибудь прогуляться ответил грустной шуткой: «Ты что — там же свет! А в моей уютной норке темно, спокойно и *World of Warcraft*». Полгода назад все тот же М., выпив лишнего, сетовал на то, что игра занимает почти всю его жизнь — здесь у него друзья, развлечения, и именно в эту бездонную бочку уходит все его свободное время. Больше всего меня шокировала тогда следующая фраза: «Знаешь, мне в последние месяцы очень тяжело выходить из дома. Я с людьми общаться не могу — такое впечатление, что просто разучился это делать». Ну и маленькая пикантная подробность — происходил этот разговор... да-да, в чате *World of Warcraft*.

Подобных картин я могу нарисовать вам еще с десяток. Встреча с пиар-менеджером крупной отечественной компании перетекает в обсуждение новых инстансов. После недавней КРИ журналисты из разных игровых изданий, спускаясь по пристыкованному к гостинице «Космос» пандусу, вдруг начинают меряться эпическими вещами своих персонажей. Ну а в шведской *Paradox Interactive* на стене просто висит огромная таблица с расписанием командных рейдов — ее, правда, так и не увидел пиар-менеджер другой крупной отечественной компании, который, вместо того чтобы осматривать достопримечательности Швеции, отправился в интернет-кафе — играть в *World of Warcraft*.

Серьезные люди на серьезных телеканалах ведут разговоры о том, как всякие «стрелялки» превратят подрастаю-

щее поколение в бессердечных убийц, — и в то же самое время не замечают слона, развалившегося на десятках интернет-серверов. *World of Warcraft* стал настоящим вампиром, пожирающим свободное (и не только) время шести миллионов пользователей. Байки про то, что на игру достаточно тратить всего пару часов в день, растворились в воздухе почти сразу после появления коробок на прилавках. Да, можно играть по сорок минут, но тогда вы не увидите и десятой доли того, что дает *World of Warcraft*. Вы не вынесете себе первый эпик из подземелья Molten Core, прохождение которого у среднего рейда из сорока человек занимает три часа, не заработаете ранг Grand Marshal (к нему вообще надо идти несколько месяцев) и навсегда останетесь аутсайдером в творящейся вокруг гонке на выживание. Самые крутые вещи, звания, репутация и прочие уникальные возможности достаются лишь тем, кто проводит в *World of Warcraft* чуть ли не круглые сутки. Есть, конечно, и другой вариант: один очень богатый человек нанял за хорошие деньги пару игроков, снял им квартиру, купил компьютеры — и сейчас они фармят своему боссу Grand Marshal'a.

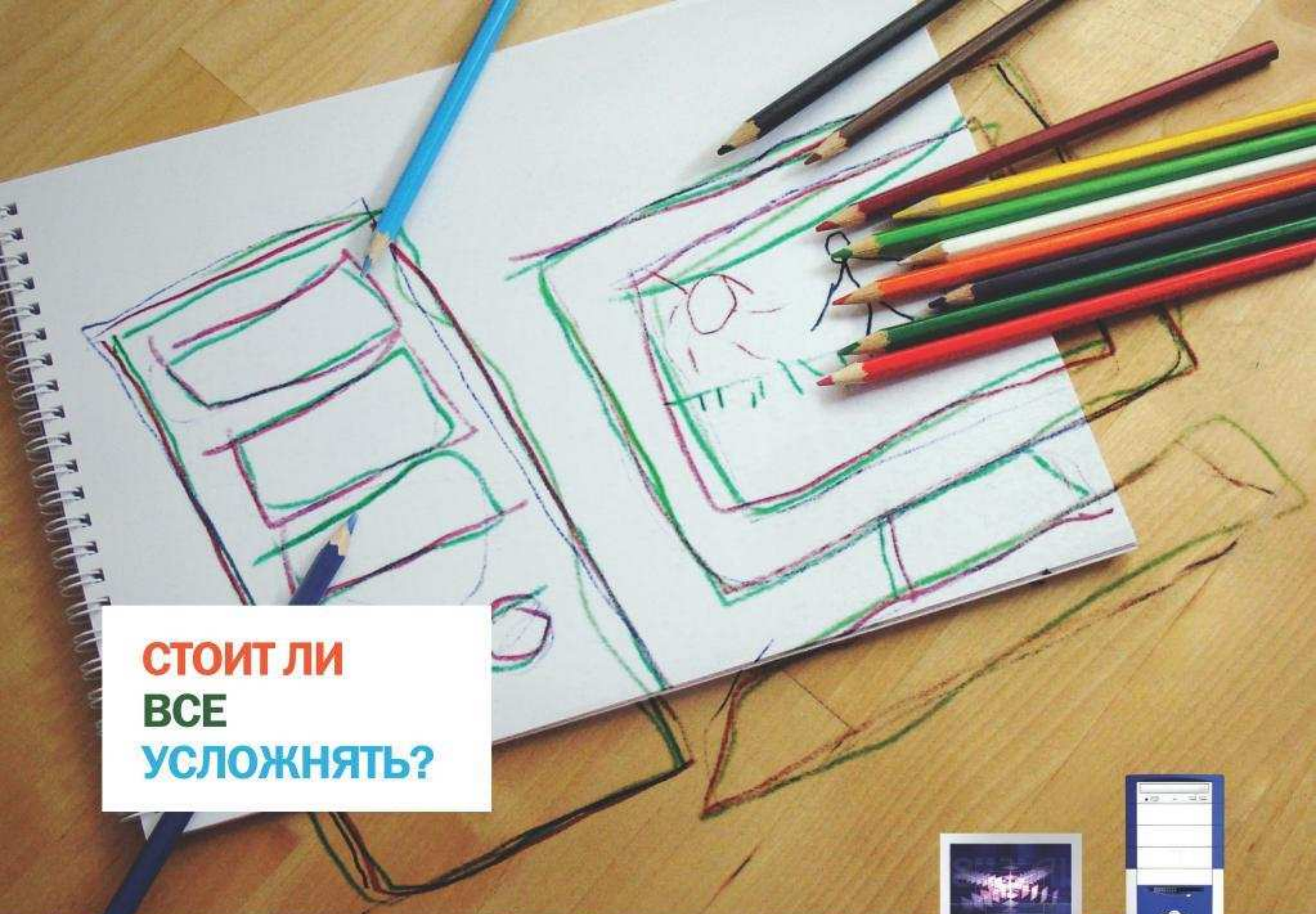
Сама игра тем временем превратилась местами в дикое недоразумение. Я никогда не забуду одну сцену. Окрестности Booty Bay, я, молодой прист Альянса, выполняю очередной квест. И вдруг прямо по курсу появляется целый батальон Орды. В сверкающих дорогах доспехах, на быстрых, как ветер, ездовых животных. Им бы догнать меня, бедолагу, окружить и забить до смерти своими эпическими молотками — враг все-таки. Но нет — инстанс ждет, быстрее, быстрее, быстрее!

Ну и сразу вторая сцена. Собрались мы тут недавно всей редакцией и начали играть с нуля, создав маленький отряд персонажей-дварфов. Причем играть как-то странно, не по правилам, принятым в *World of Warcraft*. Мы не глядели на счетчик уровней, нас не волновал класс одетых вещей. Просто игра ради удовольствия. После очередного квеста в заснеженных холмах Dun Morogh нам встретилась эльфийская лучница. Мы окружили ее гогочущей толпой, я начал танцевать и кричать всякие глупости, а товарищи тем временем объяснили, что ведут меня, деревенского дурачка, в Ironforge на лечение. Потом мы начали просить денег на лекарства или хотя бы показать дорогу. Пятки удирающей от нас эльфийки сверкали в тот день на весь сервер — барышня (если это была барышня) была шокирована столь нетрадиционной для этой игры вещью.

Чуть позже мы прикинулись странствующими китайскими попрошайками и устроили на центральной площади Iron Forge самый настоящий концерт. С нами попытался конкурировать мерзкий гном — и тут же началась самая натуральная дележка территории. Победила, конечно, редакция «Игромании» — какой-то оторопевший игрок выдал нам аж три золотых. Так много удовольствия, как в тот вечер, лично я не получал ни в *World of Warcraft*, ни в любой другой игре.

Увы, но подобные ситуации очень редки. И виноваты в этом не игроки, которые тратят круглые сутки, добывая себе предметы. Виновата **Blizzard** и другие разработчики MMORPG. Дело в том, что в этих играх совершенно не поощряется настоящее общение между пользователями. Ты можешь сколь угодно долго развлекать народ на какой-нибудь людной площади, обучать новичков, подрабатывать глашатаем — но это не принесет тебе никакой отдачи. Появившиеся было друзья быстро возьмут десяток-другой уровней, и ты станешь им совершенно неинтересен. И не надо напоминать нам про специальные RP-сервера — там тоже катастрофа, просто чуть меньших масштабов.

Я не спорю, сделать оригинальную онлайн-RPG, построенную на общении и не требующую огромного количества времени, намного сложнее, чем взять уже отработанный геймплей и адаптировать его для одновременной игры миллионов людей. Но, с другой стороны, рынок сегодня перенасыщен, конкурировать с *World of Warcraft*, *Guild Wars* и *EverQuest 2* на их же поле практически невозможно, так что компания, которая решит сделать «не так, как у всех», может просто озолотиться.



**СТОИТ ЛИ
ВСЕ
УСЛОЖНЯТЬ?**

USN GRAND

Производительность, на которую можно положиться. USN Grand на базе двухъядерного процессора Intel® Pentium® D обеспечивает отличное быстродействие в многозадачных средах.



USN | Computers

Теперь Ваш ПК способен на большее!

Двухъядерный процессор Intel® Pentium® D, реализованный в компьютере **USN Grand**, предоставляет больше вычислительных ресурсов, поэтому Вы можете наслаждаться и управлять большим количеством цифровых мультимедийных материалов.

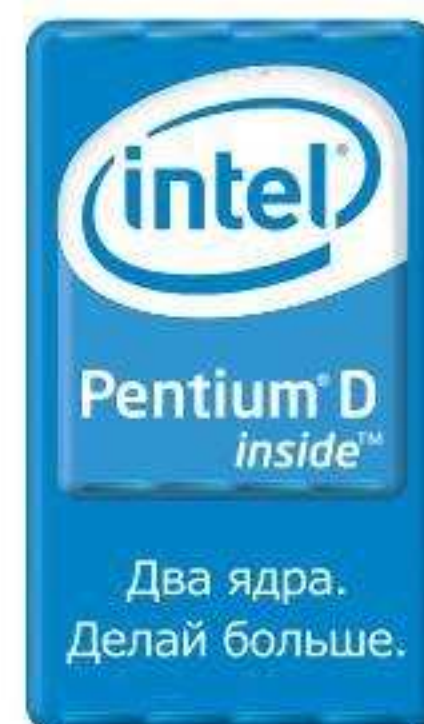
Магазин в ВКЦ "Савеловский"
Адрес: Сущевский вал, д.5,
стр.1А, пав.: А-37, С-14, Д-36
Метро: Савеловская

Магазин "На Шаболовке"
Адрес: М. Калужский пер.,
д. 15 стр. 16
Метро: Шаболовская

Магазин в КЦ "Буденовский"
Адрес: пр. Буденного, д.53,
кор.2, стр.2, пав.: К-3, Д-18
Метро: ш. Энтузиастов

Магазин в ТК "Горбушкин Двор"
Адрес: Багратионовский пр-д, д.7
Метро: Багратионовская

Магазин в Екатеринбурге
Адрес: г. Екатеринбург,
Луначарского, д. 117



www.usn.ru

Intel, логотип Intel, Intel Inside, логотип Intel Inside, являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах

ДОЛГОЖДАННОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛУЧШЕЙ ИГРЫ 2004 ГОДА*

В тылу



III



BEVST
WAY

1С
ФИРМА "1С"

© 2006 ЗАО "1С". Все права защищены.
© 2006 Компания Best Way. Все права защищены.

*По версии Gameland Award 2005

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва ул. Щолоховская, 11; 1-й ул. Звонцовская, 12а; ул. Новый Арбат, 17; ул. Профсоюзная д. 128 кор.3; м. Майданно ТК, пос. №19; ул. Лобинская, 4а; Басенко пр. 8/1; ул. М. Березовая, вл. 17; Смоленская, 34-я; Б. Ордына, 19, стр. 2; Ленинградский пр-т д. 56/2; Строгановский пр-т д. 9; Бол. Якиманка 26. Дом игр; Русская ул. 27. Дом книги в Сокольниках; Новосибирская ул. 16; 3-ий Добрынинский пер 3/5 кор. 1; Ленинский проспект д. 62/1; Руставели, 1; Помоховский пр-т 23; Брайтфельдская ул. 13; Новая Бауманка 31 стр. 1; Ивановская 38 кор. 1; Воскресенский шоссе д. 54; Полная д. 28; Исаковского, 33/1; Олимпийский проспект, 16; Марксистская д. 3 (мг. Планета); Никольская Красносельская 40 кв. 41; Ярцевская 19; Земляной Вал д. 2/50; Сев. Бульвар ул. Старокачаловская д. 16; Овчинниковская наб. 22/24; Ленинский проспект 89; Залесинский пр-т кор. 1106 Б; Королевский шоссе д. 20 стр. 1; Натюрный бульвар д. 4 к. 1; Аргуневская д. 6; Ленинский пр-т 146; Ангарская ул. 26 кор. 1; Мещинская ул. 17; Малаховский ул. 20 кор. 1 Александров Красный пер., 10 Астрахань ул. Сапунова, 51; ул. Советская, 26; ул. Ульяновская, 3 ул. Урицкого, 3 «Перекресток» Великий Новгород ул. Большая Спасская-Полтавская д. 6, 11 Вильнюс ул. Аллея, 10 «AKOLOTE и КО»	Владивосток ул. Милосердия, 48; ул. Рубинская, 46 «Планета» Владимир ул. Дзержинский, 10; ул. Дзержинский, 11; ул. Дзержинский, д. 5/1; Одоевский пр-т, 47 Волгоград пр. Ленина, 2-я Воронеж ул. Горького, 65 А, ТЦ «Армид» пав. А-23; Ленинский пр-т, 150 ТЦ «Пассаж»; ул. Колыбельная «Лаборатория Развлечений»; Остроговский бульвар «Лаборатория Развлечений» Геленджик ул. Ленина, 35 «Компаст» Губин ул. Дзержинского, 113 Дзержинск ул. Гагарина, 51а Днепропетровск пр. Карла Маркса, 50; ул. Московская, 1; пр. Карла Маркса, 46; ул. Харьковская, 2; ул. Боброва, 20; ул. Московская, 3; ул. Ленина, 1-Б Екатеринбург ул. 8 Марта, 82, «Игрый Мир»; ул. Луначарского 48, «Титаник»; ул. Радзиского 4 магазин «Салон Тим» Железнодорожный ТЦ «Юнион», 1 этаж, павильон 44 Жуковский ул. Гагарина, 24; ул. Лазо дом 1, 4 этаж, магазин «Матрица»; ул. Чайковская, 1 Ижевск ул. К. Маркса, 302, м-н «Перекресток» Иркутск Чкалова 19 «Рыбный Торт»; Ленина 15, «Экран»; Фрунзе 8, «ВИА»; Литвинова 17, «Торговый Комплекс»; Кавказская 2, «CD-HIT»; Урицкого 13, «Салют»; Партизанская 1, ТД «Нейт»	Дзержинского 26, «Колдобики»; Урицкого 1, «Детский мир» Калининград пл. Победы, 4; торговая сеть «Монитор» Калуга ул. Кирова, 7/47 Кемерово ул. Тукаевского, 22 «м-н 102 Киров ул. Московская, 11 «Орбис»; ул. К. Маркса, 129; ул. Московская, 12; ул. Пролетарская, 17А; ул. Ворожского, 71 Киев ул. Большая Васильковская, 54 «Солон» Клин ул. Гагарина, 37/1 «Компьютеры и связь» Кострома Красные реки, магазин А; пл. Октябрьская, 1, универсам «Кострома», 1 этаж, А Лангепас ул. Ленина, 28-а, маг. «Пелликан» Липецк ул. Ворожцова, 3 «Золотой Диск» Луганск ул. Советская, 88 «Прогноз» Луганск, Приморский край 4 м.р., «Адонис» Лысьва ул. Федоскина, 33 Махачкала ул. М. Янгского, 67 Минск пр. Октября, 31 Минск ул. Я. Колоса, 1 Нарьян-Мар ул. Ленина 23 Б Новинномыск ул. Менделеева, 17 Нефтекамск ул. Ленина, 15 Нефтеюганск «Росси», мкр. 2, д. 23	Нижний Новгород ул. Большая Покровская, 74, м-н «Компьютер плюс»; ул. Вокзальная, 7/9, м-н «Компьютер»; ул. Фрунзенская, 10 отдел «Компьютер плюс»; ул. Московская, д.5, «Салон» «Все для бухгалтера» Новосибирск ул. Металлургов, 1, м-н «ПРИВЕТ» Новосибирск ул. Горького, 42 - «1С:Мультимедиа Сибири» Норильск ул. Богдана Хмельницкого, 17; ул. Кирова, 29-4 Одесса ул. Ленина, 32; ул. Рыбинская, 10 «Антишок»; ул. Жуковского, 34 «Компьютерный Дом»; ул. Королева 120 ТЦ «Аристократ»; ул. Гагарина, 90 ТЦ «Аристократ» Омск ул. Красный Путь, 9; Торговый город, 3 район, 23 место; ул. Колыбельная, 12; Перекресток рынок; Павловский Центр; Кирова, 12 Орел Крошан, 1 Орск ул. Космодемьянская, 64 Павловский-Посад ул. Кирова, 23 Пенза ул. М. Горького 37а магазин «Фристайл»; ул. Московская, 63 ТЦ «Пассаж», 1 этаж, магазин «Тор Дос» Пермь ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрый Мир»; ул. Ленина, 54, магазин «История»; ул. Луначарского, 56; ул. Успенская, 13, ТД «Визуал»; ул. Боронинская, 13, универсам «79» Псков ул. Яна Фабрициуса, 10 Пушкино, МО Московский проспект 5 Рига ул. Дарбенис, 14, оф. 502 «ANDI»; ул. Брандта 39, 1/с «B3N», 5/а «B3N»	ул. Кр. Барона 25, 5/а «B3N»; ул. Кр. Валентинов, 73; ул. Московский 367, 1/с «B3N», 5/а «B3N» Ростов-на-Дону ул. М. Горького, 145, 4-й этаж, Компания «Экран»; ул. Серафимовская, 53, магазин «ИГРОПОЛИС»; пр. Ворожцовский, 56 Магазин «ИГРОПОЛИС» Самара Московское шоссе 4, стр. 15, ТЦ «Океан»; Московское шоссе, 38, магазин «Детский мир»; Московское шоссе, 81А, ТЦ «Парк Хаус»; ул. Старая Загора, 59, стр. 1, ТЦ «Старогагаринский»; север 9; ул. Старая Загора, 141, ТЦ «Экран»; ул. Победы, 131, ТЦ «Перекресток»; ул. Мичуринская, 15, ТЦ «Икар»; ул. Ленинградская, 63, магазин «История»; ул. Гайдара, 10, ТЦ «История»; ул. Южная Покровка, 146, магазин «Мелодия»; пр. Кирова, 48, ТЦ «Юность», цокольный этаж; пр. Ленина, д.124, ТЦ «Малодина»; ул. Ульяновская, 16, ТЦ «Вашин», секция 333 Саранск ул. Пролетарская, 46; ул. Бокситовская 37/3; ул. Советская, 65 Сочи ул. Ленина, 88 «Сирин» Северодвинск ул. Плеханова, 11 ТЦ «Дружба» Североуральск ул. Молодежная, 10 С.-Петербург ул. Садовая, д. 11; Исаковский пр-т, 25, «СПб Дом Книжки»; Исаковский пр-т, 2 маг. «Миробит»; Каменистый пр-т, 10/3, компьютерный супермаркет «СКОД»; Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»; пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»; Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»; Лавровский пр., 12; ул. Гатерная, д. 13, «ФиксПринт»; ул. Маршала Жукова, д. 9 «БЕЛ»; ул. Плехановская, 12, маг. А, пав. 4-Н «Лайт-Продукты»; ул. Васильевский остров, д. 40; Большой пр-т Вас. о-ва, 68; Восстания, 13; Невский проспект, 35	Старый Оскол мкр. Корсаева, 28а; пр. Металлургов, д. 6, ТЦ «Славянка»; мкр. Олимпийский, д. 63 ТЦ «Океан», 6-й этаж Сургут ул. Ленина, 13; ул. Энгельса, 11, блок Б, «Фитер» Тамбов ул. Советская, 140/45, магазин «ВЕРНИКАМ» Тольятти ул. Революционная, 60, универсам «Митра»; Полтавский б-р, 22, книжные аппар. «Милослав» Томск ул. Иркутский тракт д. 80/1; ул. Красноречивая 133; ул. Яковлева, 6; ул. Иркутский тракт д. 118/1 Тюмень ул. М. Горького, 44, кор. 4, ТД «Тудин», пав. 2025; ул. Республики, 62 Тында ул. Кр. Пресня, 33 Уссурийск ул. Некрасова, 252 Уфа ул. 50-летия Октября, д.2, универсам «Гатерсон»; ул. Ласотина, 49, ТСК «Октябрьский»; ул. Маршала Жукова, стр. 70, блок «Б», пав. 68, ТЦ «Славяночка»; ул. 50-лет СССР, 47 «Океан»; пр. Октября, 137 Челябовск «Камелот» ул. Ленина, 82; ул. Урицкого, ул. Чернышевского, 20а Чусовый ул. Чайковского, 8 Элиста ул. Пушкина, 20 Якутск ул. Ойуун-Мире, 20, «Матрица» Ярославль ул. Советская, 1/2, ТЦ «Барона», 2 этаж Интернет-магазины www.don.ru www.sokolo.ru
--	--	--	--	--	--

а также в фирменных магазинах Москвы:
Чистый Софт: Фирма «1С», ул. Селезневская, 21; ТЦ «Буденновский», пав. А-2 пр. Буденного, 83, стр. 2; ТЦ «Горбушкин двор», пав. С2-080, Багратионовский пр., 7, к. 3; ТЦ «Горбушкин двор», пав. С2-186, Багратионовский пр., 7, к. 3; ТЦ «Мирадор», Рязанский пр-т 26; ТЦ «Мирадор», ул. Мисюра-Масляя д. 37, ТЦ «Семеновский», пав. Д-03, Смоленская площадь д. 1, ТЦ «Тайм-Дом» этаж 2, 34 кв. МКАД, ТЦ «Парусики», пав. 25-21 ул. Профсоюзная, 56; ТЦ «Белая», ул. Профсоюзная 102, стр. 1, пав. 329, ТЦ «Перекресток», ул. Новослободская, д. 14А
Айда: Перекресток МКАД с Останкинским шоссе, Перекресток МКАД с Калужским шоссе
М-Видео: Сокольский б-р 13 стр. 1, Деловистул ул. 12, 26-й км МКАД, Русская ул. 22, ул. Генерала Белова 35, Профсоюзная д. 63, Щелковское шоссе 100, Ленинградское шоссе 16 стр. 2, Пр-т Мира, 91 корп. 1, Автозаводская д. 11, Чугарский б-р д. 3, корп. 2, Маросейка д. 6/8 с. 1, Столешников пер д. 13/15, Лобинская д. 169, Никольская д. 6/1, Бол. Чернышевская д. 1, Коммунальный кор. д. 3, Липицкая д. 3
Партнер: Волгодонский пр-т, д. 1, Капустинский пр-т, д. 1, Пресненский Вал д. 7, Земляной вал д. 32/34, Митуринский пр-т д. 45, пр-т Мира д. 118А, Брестская д. 12, Солени д. 1, Коммунальный пр-т 27, Ленинский проспект д. 10/11, Земляной вал 33, Мал. Черкасский пер 2/5, Давыдовская 40, Ленинградский проспект дом 52, Варшавское шоссе 2, Успенская 1 А, Народного ополчения ул. 22/2
Премьер-Диван: Торговый ряд «Басманный Двор», ул. Профсоюзная 19 : павильон №5, ул. 13-го Перекресток д. 27/А
Формоза: Трехсезонный переулок д. 2, Ордынка д. 7 А, Генерала Белова д. 4, Шиболова д. 61/21, Профсоюзная, д. 50, корп. 1, Автозаводская дом 57
Шифра: Пл. Вокзальная 1, Пр-т Буденного 53 ТД Буденновский И-5, Космоградская ул., д. 15, ТЦ «Электронный рай», пав. 2/12, Тверская 25/9
ТД «Солон»: Алексеевский, Мира пр-т, 116, Арбат, Старый Арбат ул., 6/2, ГИМ, Красная пл., 3, Вязовый, ул. Вязовская д. 20 А, Демидов, Ленинградский пр-т, 33 А, Жулебино, Халдинский б-р, 7/11, Коптево, Митуринский пр-т, 44, Митин, Удальцова ул., 42, Мир, Бибиревская ул., 11, Мир, Дмитровская ул., 43, Мир, Воронцовская ул., 7, Мир, Волгоградский пр., 133, Мир, Профсоюзная ул. 144 (Даран), Митин, Варшавского пр-т, 86, стр. 2, Перекресток, Алфимовская д., 40 А, Рамстор, Каширское шоссе, 61, стр. 2, Рязанский, Шереметьевская ул., 60 А, Рамстор, Новочеркасский б-р, д. 41, с. 4, Рамстор, Митинская ул., 53, Рамстор, Коммунальная пл., 6, Рамстор, Ярославская ул., 19, Рамстор, Часовая ул., 13, Таганка, Варшавская ул., 22, Текстильщиков, Лобинская ул., 2, ЦУМ, Петровка ул., 2, эт. 6, Юнтер, Новый Арбат ул., 19, стр. 1, Станция, Кустовская ул., 6, Космо-Строино, 56 км МКАД, Черемушкин/Новослободский пр-т, 33/2, СМ - Казарн, Диск, Ленинский д. 11, Станция Косовая, АВ-Таганка, Мир Речник